TV-LAND ONE PACK SPECIAL

SEGA MEGADRIVE

シャイニング・フォース

―神々の遺産―

ゲームガイドブック

特別付録

SPECIAL SOUND

CD

SHINING FORCE
神々の遺産
SPECIAL SOUND

●作曲
吉村政彦

曲目

1. はるかなる時の旅人(End Theme)
2. 永遠の木漏れ日
3. 光の軍勢
4. 剣よ! 敵を討て!
5. 我に力を
6. 灯の消ゆる時
7. 聖戦
8. 悪魔の息吹
9. アーマゲドン

SHINING FORCE

シャイニング・ワールドサウンドの世界

音によるシャイニング・フォースの世界を表現するために、それぞれの曲を特別に編集したオリジナルサウンドがこれだ!!

シャイニング・フォースを作るにあたって、作曲家があらかじめ音によるこの世界のイメージを作る。ここで紹介する9曲のサウンドは、その時に作られたイメージサウンドなのだ。それを作曲家が、わざわざこの本のCDのために再構成してくれたものがこの特別付録で、メガドライブのサウンドでは表現できない美しい仕上がりとなっている。

ゲームの世界とともに、シャイニング・フォースの音の世界を、ぜひ体験してほしい。

作曲者紹介　吉村政彦

昭和42年4月26日生まれ。尚美学園短期大学、音楽ビジネス学科卒。在学中から「窓ぎわのトットちゃん」の小森昭宏氏に師事。ドリームズ・カム・トゥルーの「WONDER3 TOUR」にマニピュレーターとして参加など、数々の音歴を経てシャイニング・シリーズの作曲に至る。

SHINING FORCE
―神々の遺産―
ゲームガイドブック

―神々の遺産―

およそ千年の昔、清き心を光と呼び、悪しき心を闇と呼んだころ……。ルーン大陸の地に闇の化身・ダークドラゴンが現れ、その強大な力をふるい破壊と殺戮をほしいままにしていた。このとき神々は、その持てる力のすべてを結集してこれに戦いを挑んだ。

壮絶な戦いの末にダークドラゴンは捕えられ、神々によって地の底深く封印された。

しかし、ダークドラゴンは地の底に封印されるとき、不吉な予言を残した。「我は必ず蘇らん。千年ののちに…」と……。

そして時は流れ、神々と闇の化身との伝説の戦いを知る者も少なくなった。ルーン大陸には平和が満ちあふれ、人々はみな、おだやかな日々を送っていた。だが、東の大国・ルーンファウストが突如として各国を侵略し始め、平和は破られた。

　奇しくも、ダークドラゴンが封印されてからちょうど千年。今また、新たな光と闇の戦いが始まろうとしていた。

SEGA MEGADRIVE

シャイニング・フォース

――神々の遺産――

ゲームガイドブック

もくじ

冒険ガイド

清き心は光、悪しき心は闇……。
神々により封印された闇の力は、
地の底で復活の時を待っている。
清き心もて、闇を打ち砕かん!!

シャイニング・フォース

シャイニング・ワールドへようこそ!!

この『シャイニング・フォース』は、タクティクス・ロールプレイングゲームと呼ばれる新しいジャンルのゲームだ。

タクティクスというのは、知ってのとおり戦略という意味。ロールプレイングゲームの戦闘モードにシュミレーションゲームの戦略的要素が取り入れられており、これまでのロールプレイングゲームとはひと味違うぞ。

あくまで基本は正統派ロールプレイング

町や城では人々から情報を集め、より強力な装備を整えたり、次の目的地をめざす主人公たちの前に立ちふさがるさまざまな試練があったり。さらに冒険が進むにつれて、少しずつ解き明かされてゆく謎……。これはまさしく、正統派ロールプレイングゲームの手ごたえだ。しかし『シャイニング・フォース』は単なるロープレじゃあない。

▲全8章におよぶ壮大なストーリーの中には、イベントがたっぷり詰め込まれている。ロールプレイングゲームの醍醐味が味わえるぞ。

この味つけがニクイ!! シミュレーション戦闘モード

『シャイニング・フォース』の基本となっているロールプレイングゲームの要素をご飯に例えるなら、おかずとなるのがシミュレーション戦闘モードだ。このおかずが実にうまい!!　シミュレーション戦闘モードでは、仲間の移動ひとつにしても緻密な戦略的思考が要求され、コマンドを入力するだけのバトルでは味わえないおもしろさがある。

▲斬新なシミュレーション戦闘モード。フィールドに配置された敵部隊をいかに叩くか？　プレイヤーの戦略的思考能力の見せどころだ。

ゲームのおおまかな流れ

町などでの情報収集やイベント

ロールプレイングゲームでなんといっても大切なことは、人の話をよく聞くこと。たいていのイベントは町や城で発生する。また、武器屋や道具屋では、新しい武器を購入したりアイテムを補充したりしておこう。

本陣で戦闘の準備

町などには必ず本陣という場所がある。ここで軍師ノーバの助言を聞いたり、パーティーを再編成したりして、戦闘の準備を整えるのだ。仲間の現在のステータスも本陣で確認することができる。

シミュレーション戦闘

このゲームの戦闘はストーリーの展開にそって、決められた場所で発生する。戦闘中に仲間が死んだりして不利な状況になった場合などは、いったん町に退却し、体勢を立て直してから再度挑戦することも自由にできる。

そして次のイベントへ

それぞれの戦闘には、次の目的地への到着や重要アイテムの獲得など、はっきりとした目標がある。戦闘をクリアすることによってストーリーが展開し、主人公たちは最終目的に向かって一歩ずつ前進してゆくのだ。

コントロールパッドの基本的な操作

スタートボタン

■オープニングストーリーを飛ばす。
■シミュレーション戦闘画面で、画面上部に表示されるウインドウを消す

方向ボタン

■キャラクターの移動。
■コマンドなどの選択。
■戦闘時、攻撃対象などにカーソルを合わせる。

このゲームのコマンドはアイコンで表示され、この配置がそのまま方向ボタンの上下左右に対応している。

会話中に「はい」「いいえ」を方向ボタンの左右で選ぶ場合もある。「いいえ」はBボタンで代用可。

AまたはCボタン

■コマンドを表示する。
■コマンドを決定する。

Bボタン

■コマンドをキャンセルする。

ゲームの始め方

このゲームには３つのセーブファイルが用意されている。ゲームを始めると、まず右の写真の画面になり、４種類のコマンドが表示される（セーブしてあるデータの数によっては表示されないものもある）。

女の子の指示に従ってコマンドを方向ボタンの左右で選択し、AかCボタンで決定しよう。キャンセルはBボタンだ。

はじめから

ゲームを最初から始める。方向ボタンの左右でセーブファイルの番号（１～３）を選ぼう。

ファイル番号を決定すると、このゲームの主人公の名前を入力する画面になる（最大５文字まで）。名前の入力が終わると、いよいよゲームスタートだ。

つづきから

３つのセーブファイルの中からひとつを選んで（データがセーブされていないファイル番号は表示されない）、前回セーブしたところからゲームを再開する。

けす

不要になったセーブデータを消す。「はじめから」や、「うつす」のために、あきファイルが必要なときに利用しよう。大切なデータを間違って消さないように、確認のメッセージもあるので安心。

うつす

セーブデータを、ほかのあいているファイルにコピーする。「うつす」は、あきファイルがある場合のみ可能だ。

登場キャラクター

1 シャイニング・フォースの仲間たち

物語の冒頭、主人公の剣士はガーディアナ王の命によって古(いにしえ)えの門の探索へと向かうが、このときの仲間はわずか5名。しかし、のちにシャイニング・フォース（光の軍勢）と呼ばれるこのグループは、冒険の旅を続けるうちにたくさんの仲間と出会い、最終的に総勢30名の戦闘集団へと成長する。

仲間はクラス（職業）によって基本的な能力が違い、同じクラスでも攻撃力の高い者やすばやい者など、それぞれに特徴がある。この個性豊かな仲間たちの特徴をよく知り、状況に応じてうまく使い分けることが、戦闘で勝利するための重要な決め手のひとつなのだ。

初期ステータスの説明

- 各キャラクターが仲間になるときのレベル（ＬＶ）は、あらかじめ設定されている。
- ＨＰや攻撃力などの初期値はあくまで一例で、プレイするたびに多少変化する。(ただし移動距離は不変)
- 攻撃力は、素手、および装備している武器の攻撃力の合計。

剣士／主人公

（人間）

➡英雄にクラスチェンジ

シャイニング・フォースのリーダー。ガーディアナ近くの海岸に流れ着いたところを僧侶・ロウに救われ、現在は寺院の世話になっている。

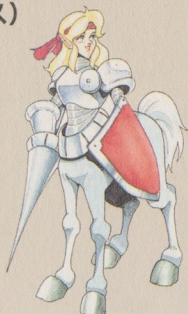
剣の腕前はかなりのものだが、なぜか記憶を失っている。

初期ステータス			
ＬＶ	1	攻撃力	14
ＨＰ	13	防御力	4
ＭＰ	8	移動距離	6
ＥＸ	0	敏捷さ	4

魔法	持ち物
リターン1	ミドルソード

騎士／メイ

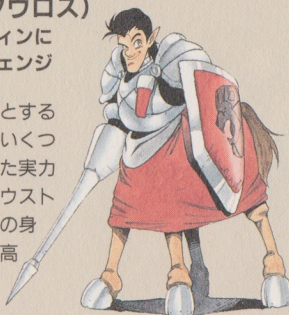
(ケンタウロス)
➡パラディンにクラスチェンジ

ガーディアナ騎士団長・バリオスのひとり娘。
騎士としての誇りが高く、よそ者でありながら、父バリオスから剣の稽古を受けている主人公に対して、はじめのうちは強い反感を抱いている。

初期ステータス			
LV	2	攻撃力	14
HP	11	防御力	7
MP	0	移動距離	7
EX	0	敏捷さ	7

魔法	持ち物
覚えていない	ブロンズランス

騎士／ペイル

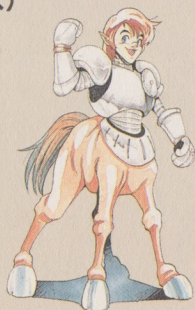
(ケンタウロス)
➡パラディンにクラスチェンジ

各国の騎士団を転々とする放浪の雇われ騎士で、いくつもの戦いで手柄を立てた実力派。現在はルーンファウスト騎士団の一員。雇われの身とはいえ騎士の誇りは高く、卑怯なことをひどく嫌う。出生地不詳。

初期ステータス			
LV	8	攻撃力	25
HP	20	防御力	21
MP	0	移動距離	7
EX	0	敏捷さ	15

魔法	持ち物
覚えていない	ブロンズランス

騎士／ケン

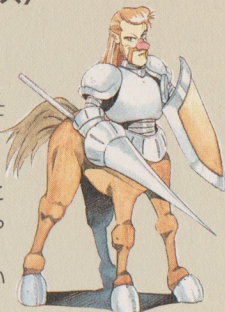
(ケンタウロス)
➡パラディンにクラスチェンジ

ガーディアナ騎士団の中では最年少の見習い騎士。
メイに弟分としてかわいがられているのであまり大きな声ではいえないが、実は主人公の剣の腕前をこっそり尊敬している。

初期ステータス			
LV	1	攻撃力	13
HP	8	防御力	6
MP	0	移動距離	7
EX	0	敏捷さ	5

魔法	持ち物
覚えていない	スピア

騎士／バンガード

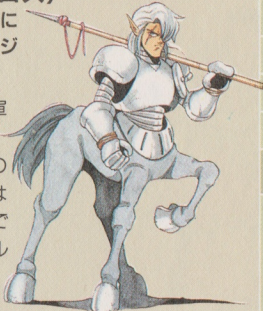
(ケンタウロス)
➡パラディンに
クラスチェンジ

若いころはある大国の騎士だったが、ある日、酒に酔って大臣を後足でけとばしてしまい、死刑にされるところを間一髪で逃亡。それからはさすらいの用心棒となる。大酒飲みの癖は今だ治らないが、騎士の誇りは高い。

初期ステータス			
LV	8	攻撃力	20
HP	32	防御力	11
MP	0	移動距離	7
EX	0	敏捷さ	11

魔法	持ち物
覚えていない	ブロンズランス

騎士／アーネスト

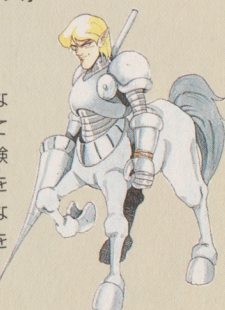
(ケンタウロス)
➡パラディンに
クラスチェンジ

ルーンファウストの将軍バルバザークによって滅ぼされた小国・サーマルの王族の血筋を引く。現在はパオトレインに乗り込んで強い戦士たちを集め、バルバザークへの復讐の機会を狙っている。

初期ステータス			
LV	8	攻撃力	23
HP	19	防御力	12
MP	0	移動距離	7
EX	0	敏捷さ	12

魔法	持ち物
覚えていない	ブロンズランス

騎士／アーサー

(ケンタウロス)
➡パラディンに
クラスチェンジ

別の大陸のある国の高貴な騎士の家に生まれ、若くして騎士団長となるが、実戦経験に乏しく、ある作戦で指揮を誤り、部下のほとんどを死なせてしまうという苦い経験を持つ。騎士としては体力不足だが、魔法の素養がある。

初期ステータス			
LV	4	攻撃力	15
HP	10	防御力	6
MP	0	移動距離	7
EX	0	敏捷さ	7

魔法	持ち物
覚えていない	ブロンズランス

戦士／ゴート
(ドワーフ)
➡魔戦士にクラスチェンジ

かつてはガーディアナいちの戦士。しかし引退してからも戦いを忘れることができず、今では真っ昼間から酒場に入り浸る毎日を送っている。齢のせいか、めっきりグチっぽい。

初期ステータス			
LV	2	攻撃力	16
HP	13	防御力	8
MP	0	移動距離	6
EX	0	敏捷さ	4

魔法	持ち物
覚えていない	ハンドアックス

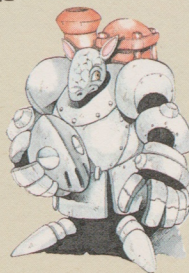
戦士／ラグ
(ドワーフ)
➡魔戦士にクラスチェンジ

ガーディアナ戦士団の正式メンバー。ガーディアナではケンタウロスの騎士を主戦力としているため、ドワーフの戦士や人間の剣士は肩身が狭いのだが、ラグはそんなことなど気にしない明るい性格。

初期ステータス			
LV	1	攻撃力	14
HP	10	防御力	7
MP	0	移動距離	6
EX	0	敏捷さ	4

魔法	持ち物
覚えていない	ショートソード

スチームナイト／ガンツ
(アルマジロ?)
➡スチームバロンにクラスチェンジ

リンドリンドの発明家・クロックの助手。見かけによらず手先が器用で、クロックの発明の多くはガンツの協力があればこそ。現在、クロックの未完成の発明品、スチームスーツの実験台にされ、さんざんな目に会わされている。

初期ステータス			
LV	8	攻撃力	26
HP	14	防御力	16
MP	0	移動距離	4
EX	0	敏捷さ	12

魔法	持ち物
覚えていない	ブロンズランス

魔道士／アンリ

（人間）
➡大魔道に
クラスチェンジ

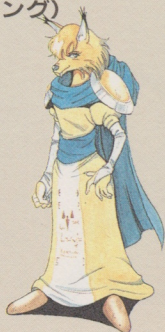
ガーディアナの王女。第一王位継承権を持つ。ガーディアナの人間には珍しく魔法の才能に恵まれており、現在、魔道士の国マナリナに留学中。
帰国後は、ガーディアナに魔法の学校を作ろうと考えているのだが…。

初期ステータス			
LV	3	攻撃力	16
HP	10	防御力	4
MP	12	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	8

魔法	持ち物
ブレイズ1	パワースティック

魔道士／アレフ

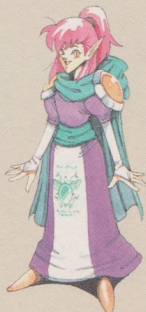
（フォックスリング）
➡大魔道に
クラスチェンジ

古代人の末裔の国・プロンプトの賢者。もともとはルーンファウストに侵略された小国の住人だが、いまはプロンプトでちゃっかり居候の生活。
攻撃魔法の中でもっとも習得が困難といわれるスパーク系の魔法を得意とする。

初期ステータス			
LV	15	攻撃力	27
HP	17	防御力	11
MP	29	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	19

魔法	持ち物
ブレイズ2 フリーズ2 スパーク1	守りの杖

魔道士／タオ

（エルフ）
➡大魔道に
クラスチェンジ

もともとはガーディアナ城の侍女だったが、魔法の才能があるため、留学前のアンリ王女とともに魔法の修行を積んでいた。本人は「まだ修行中ですけど」などといたって謙虚だが、ブレイズ系の魔法を得意としている。

初期ステータス			
LV	1	攻撃力	8
HP	10	防御力	4
MP	7	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	6

魔法	持ち物
ブレイズ1	木の杖

魔法生物／ドミンゴ

（魔法生物）
➡クラスチェンジなし

マナリナの魔道士が魔法によって造り出した人工生命で、ドミンゴ卵から生れる。
魔法を使うキャラとしては最大MPが少々心細いが、体がゲル状のためダメージを受けにくく、移動能力も高い。

初期ステータス			
LV	1	攻撃力	10
HP	32	防御力	15
MP	15	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	18

魔法	持ち物
フリーズ1	何も持っていない

僧侶／ロウ

（ホビット）
➡大僧正にクラスチェンジ

ガーディアナの寺院の見習い僧侶。海岸で死にかけていた主人公を拾ってきたのが、このロウである。古え(いにしえ)の門探索の話を聞きつけて、自分から押しかけるようにして今回の冒険に参加。女の人のおしりをなでる趣味がある。

初期ステータス			
LV	1	攻撃力	10
HP	12	防御力	5
MP	10	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	5

魔法	持ち物
ヒール1	木の杖

僧侶／チップ

（キャントール）
➡大僧正にクラスチェンジ

アルタローンの城の、お姫様付きの僧侶。
ワガママなお姫様にかなりいじめられていたらしく、内向的になってしまっているが本来は明るい性格で、僧侶としても頼もしい能力を持つ。

初期ステータス			
LV	2	攻撃力	10
HP	11	防御力	5
MP	9	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	4

魔法	持ち物
ヒール1	木の杖

僧侶／トーラス

（ホビット）
➡大僧正にクラスチェンジ

魔道士アレフと同じくプロンプトの賢者だが、こちらのほうはプロンプトの由緒ある家系の生まれである。
シャイニング・フォースの中では最高齢だが、それだけ修行を積んでおり、僧侶としての能力は非常に高い。

初期ステータス			
LV	16	攻撃力	31
HP	22	防御力	15
MP	24	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	14

魔法	持ち物
ヒール2 アンチドウテ1 スペルウォル1 オーラ1	守りの杖

モンク／ゴング

（巨人族）
➡マスターモンクにクラスチェンジ

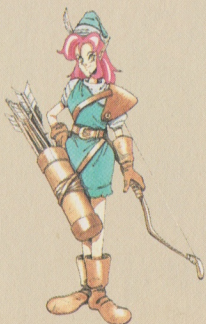
己の肉体と精神を鍛えるため、旅を続ける修行僧。彼がガーディアナを訪れたのは、ある老人（元神父）のもとで修行するためだった。専門職の僧侶に比べると魔法能力は劣るが、体力と攻撃力にすぐれ、素手での戦闘も得意。

初期ステータス			
LV	1	攻撃力	11
HP	11	防御力	4
MP	8	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	6

魔法	持ち物
ヒール1	何も持っていない

アーチャー／ディアーネ

（エルフ）
➡ボウマスターにクラスチェンジ

山の国・バストークに生まれ育った豪傑娘で弓の名人。弓の腕前は幼いころから山で狩りをして、生活の中で培ったものである。これといった武力を持たないバストークでは、怪物退治などいざというとき、彼女の弓も貴重な戦力だ。

初期ステータス			
LV	6	攻撃力	20
HP	14	防御力	7
MP	0	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	12

魔法	持ち物
覚えていない	はがねの矢

アーチャー／ハンス

（エルフ）
➡ボウマスターに
クラスチェンジ

ガーディアナ軍の正規の弓兵。戦いを好まない性格のため、弓兵仲間からは馬鹿にされたりしているが、弓の腕前は一流である。

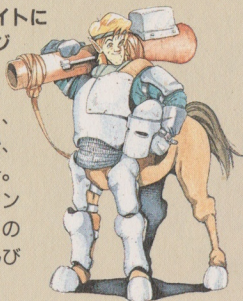
ガーディアナ王の命令で、しぶしぶ古え(いにしえ)の門の探索に参加する。

初期ステータス			
LV	1	攻撃力	14
HP	12	防御力	5
MP	0	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	6

魔法	持ち物
覚えていない	木の矢

アサルトナイト／ライル

（ケンタウロス）
➡バスターナイトに
クラスチェンジ

ロバに近いケンタウロスの亜種のため機動力が低く、騎士になれなかったのだが、本人は気にしていない様子。彼の武器のアサルトキャノンはリンドリンドのクロックの発明品である。性格はのんびり屋。

初期ステータス			
LV	8	攻撃力	31
HP	14	防御力	7
MP	0	移動距離	4
EX	0	敏捷さ	10

魔法	持ち物
覚えていない	ロビンの矢

鳥人／アモン

（鳥人）
➡バードラーに
クラスチェンジ

かつてルーン大陸は、鳥人族が支配していた。だが、その力を恐れたルーンファウスト軍が派遣したペガサスナイト部隊の奇襲で、根絶やしにされてしまった。アモンとその夫のバルバロイは、そのときの生き残りである。

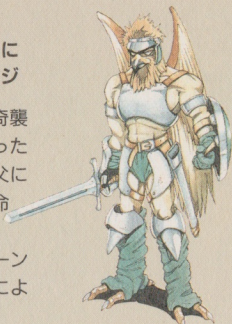
初期ステータス			
LV	5	攻撃力	15
HP	15	防御力	8
MP	0	移動距離	7
EX	0	敏捷さ	10

魔法	持ち物
覚えていない	ミドルソード

鳥人／バルバロイ

（鳥人）

➡バードラーにクラスチェンジ

ルーンファウスト軍の奇襲攻撃のさいに大怪我を負ったが、シェードの教会の神父に救われて手当を受け、一命をとりとめた。しかしその後、シェード教会はルーンファウストのダークソルによって襲われる。

初期ステータス			
LV	5	攻撃力	18
HP	15	防御力	10
MP	0	移動距離	7
EX	0	敏捷さ	11

魔法	持ち物
覚えていない	ミドルソード

ウイングナイト／コーキチ

（人間）

➡スカイロードにクラスチェンジ

山の国・バストークの住人。空を飛ぶことにあこがれ、50年間も飛行機械の研究を続けてきた。努力と根性の熱血ジイサンである。

本人は高貴な生まれと自称しているのだが、信じる人はあまりいない。

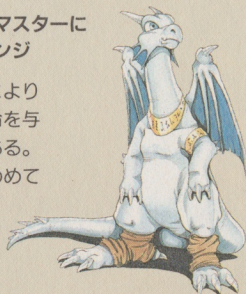
初期ステータス			
LV	7	攻撃力	22
HP	16	防御力	10
MP	0	移動距離	6
EX	0	敏捷さ	12

魔法	持ち物
覚えていない	ブロンズランス

ドラゴン／バリュウ

（神竜）

➡ドラゴンマスターにクラスチェンジ

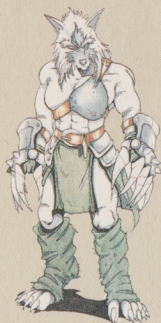
神竜は、古代の神々により「秘伝の書」を守る使命を与えられた偉大な一族である。だが神竜の繁殖力はきわめて低く、長い年月の間にその数は減り続け、今ではこの幼いバリュウが最後の生き残りだ。

初期ステータス			
LV	9	攻撃力	24
HP	20	防御力	18
MP	0	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	9

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ワーウルフ/ザッパ

(ウルフリング)
➡ウルフバロンにクラスチェンジ

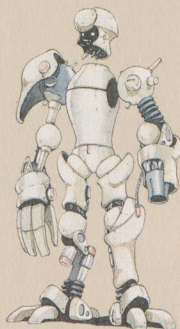
バストークの族長。山の民の王、森の精霊として尊敬されている。マナリナの最高位魔道士・オトラントの依頼で、主人公たちを助ける準備をしていたのだが……。

ザッパは森林戦が得意で、武器はその牙と爪だ。

初期ステータス			
LV	9	攻撃力	26
HP	21	防御力	14
MP	0	移動距離	7
EX	0	敏捷さ	12
魔法		持ち物	
覚えていない		何も持っていない	

機械兵/アダム

(機械人)
➡機神にクラスチェンジ

はるか千年の昔、古代人によって製作された機械の兵士。

あるアクシデントにより戦闘用のプログラムが破損しているが、戦闘経験を重ねて学習し、データを蓄積すれば完全な戦闘能力を備えた機神となる。

初期ステータス			
LV	10	攻撃力	22
HP	32	防御力	23
MP	0	移動距離	4
EX	0	敏捷さ	14
魔法		持ち物	
覚えていない		何も持っていない	

サムライ/ムサシ

(人間)
➡クラスチェンジなし

武者修行のため、東方の大陸よりルーン大陸に渡ってきた。だが「るーんふぁうすと」なる「物の怪」たちが人々を苦しめていることを知り、プロプトンの町で、ある方法で主人公たちに接触を求める。その方法とは?

初期ステータス			
LV	1	攻撃力	48
HP	28	防御力	17
MP	0	移動距離	5
EX	0	敏捷さ	16
魔法		持ち物	
覚えていない		菊一文字	

しのび／ハンゾウ

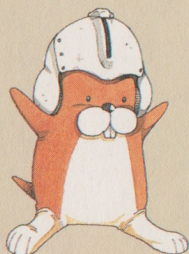
（人間）
→クラスチェンジなし

ムサシと同じく東方の大陸の出身で、ムサシとは1、2を争う武芸者である。どちらが真の武芸者かを決するために、ムサシを追ってルーン大陸へとやってきた。
職業がら身を隠すのがうまく、発見は困難。

初期ステータス			
LV	1	攻撃力	41
HP	23	防御力	16
MP	10	移動距離	7
EX	0	敏捷さ	20

魔法	持ち物
スリープ1	必殺の剣

ヨーグルト／ヨーグルト

（ヨーグルト）
→ヨーグルトにクラスチェンジ

ガーディアナの画家・タマーキ氏のペットだったとか。呪いのアイテム「ヨーグルトリング」で、全人類のヨーグルト化を狙う凶悪ヨーグルト星人だとか、いろいろな説があるが、とにかくよく分からない生き物である。

初期ステータス			
LV	1	攻撃力	1
HP	1	防御力	1
MP	0	移動距離	7
EX	0	敏捷さ	1

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

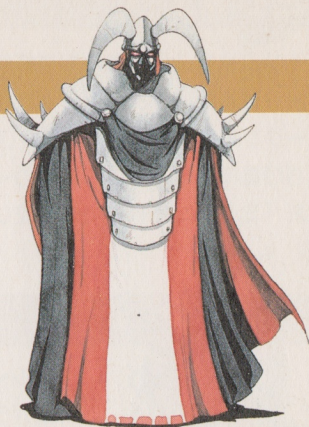
軍師／ノーバ

（ドラゴニュート）

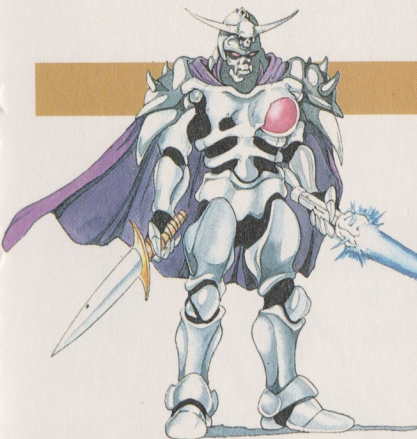
ガーディアナ軍の軍師にして、国王の政治顧問をも務める、ガーディアナいちの頭脳の持ち主である。
戦闘には参加しないが、つねにシャイニング・フォースと行動をともにし、軍師として戦闘に関する助言を与えてくれる。

2 ルーンファウスト軍

ダークソル

ルーンファウスト国の軍師。種族は不明。1年前にルーンファウスト国にこつぜんと現れ、皇帝・ラムドゥに接近。いまやルーンファウストの政治、および軍事の実権は、ダークソルの手中にある。神々によって封印されたダークドラゴンの復活をもくろんでおり、恐るべき暗黒魔法の使い手ともいわれる。

カイン

ルーンファウスト軍、シルバーナイト隊の隊長。ダークソルの忠実な部下である。種族は人間。

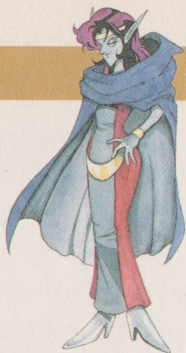
ダークソルの命令で、ダークドラゴン復活の手がかりを探すため部隊を率いて西大陸に侵攻してきた。つねにふた振りの剣を携えており、そのうちの1本が「暗黒の剣」だ。

皇帝・ラムラドゥ

ルーンファウスト国の皇帝。種族は人間。本名アーク・レイ・ラムラドゥⅥ世。

ダークソルがルーンファウストに現れるまでは優れた政治を行い、賢王として名高かった。しかし、いまはダークソルによって魂を操られ、世界征服の野望に取りつかれている。

ミシャエラ

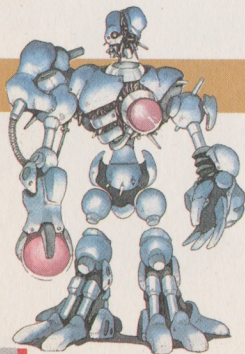
ルーンファウスト軍の将軍で妖魔兵団指揮官。種族はダークエルフ。

ダークソルの命令で、ガーディアナを出発した主人公たちの動向を監視。自分の魂の一部で作り出した生き人形「ミシャエラドール」を差し向けてくる。

エリオット

ルーンファウスト軍の将軍で騎馬兵団指揮官。種族はドラゴニュート。

その名を広く知られた武人の中の武人である。ルーンファウストが誤った道を進んでいると知りつつ、心ならずもシャイニング・フォースに戦いを挑む。

バルバザーク

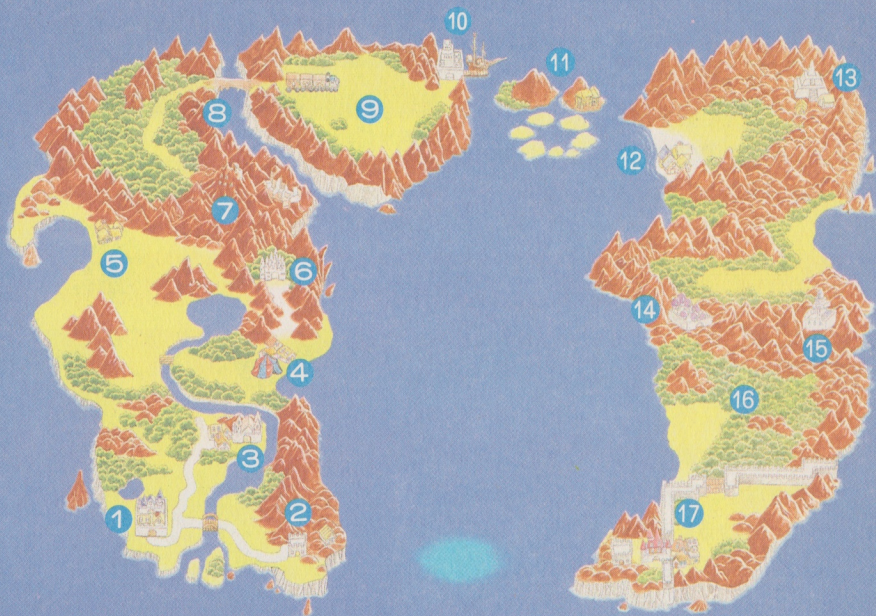
ルーンファウスト軍の将軍で獣魔兵団指揮官。種族は不明。西大陸侵攻の足がかりとなる要塞を造る任務をおびて、ウランバートルに派遣された。ダークソルの魔力で、人工的な肉体強化をほどこされているらしい。

ケイオス

古代人の手によって、アダムとともに製作された機械兵。あえて分類するならば、そのクラスは機神にあたる。

ダークソルはこの機械兵のプログラムをも操作し、恐るべき殺人マシンへと造りかえたのである。

ルーン大陸全図

このゲームの物語の舞台となるルーン大陸は、海をへだてて東大陸と西大陸に分かれている。

ゲームのスタート地点は西大陸のガーディアナの国(❶)。大いなる使命をになった主人公とその仲間たちは、ガーディアナを出発後、冒険を続けながら西大陸を北上し、やがて海を渡って東大陸へと進むことになる。

❶ガーディアナ	❼バストーク	⑬ドラゴニア
❷古(いにし)えの門	❽1本橋	⑭プロンプト
❸アルタローン	❾パオ大平原	⑮古(いにし)えの塔
❹リンドリンド	❿ウランバートル要塞	⑯コンガ盆地
❺マナリナ	⑪ワーラル	⑰ルーンファウスト
❻シェード	⑫ルドル村	

町・城

町や城は冒険の拠点となる場所。人々の話を聞きまくって、情報を集めよう。

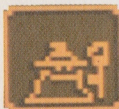
人の話に耳を傾ければ、次にしなければならないことや、次に目指すべき場所のことなどが自然とわかってくるはずだ。

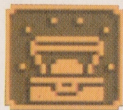
町や城には実にさまざまな人々が生活している。もちろん、誰がもみんな重要なことを話してくれるとは限らないが、その1人1人と接することは、ゲームの中に広がる世界の雰囲気をつかむために大切なことなのだ。

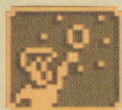
▲AボタンかCボタンを押すと、4種類の通常コマンドが表示される。この4つのうち、とくに「はなす」のコマンドは、冒険中もっともよく使われる働き者である。

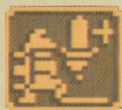
通常コマンド

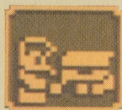
はなす

人の話はしっかり聞こう。聞くは一時の恥、聞かぬは一生の恥。おまけにゲームをクリアすることもできない。冒険の進み具合によって会話の内容が変わることもあるので、情報収集はこまめにやろう。笑える会話もたくさんあるぞ。

まほう

魔法を使うコマンドだが、町の中で使える魔法は主人公のリターンだけ。しかし、リターンの魔法は戦闘中以外は効果がないので、町の中で使っても何も起きないのだ。このコマンドは何のためにあるんだろ？　もしかして、何も意味がなかったりして。

もちもの

この「もちもの」を選ぶと、さらに４種類の持ち物用コマンドが表示される。仲間はそれぞれ、最高４つまでアイテムを持つことができる。

もちものつかう

仲間が持っているアイテムを使う。まず仲間のリストが表示されるので、「誰の」→「何を」の順番で選ぼう。

もちものそうび

武器やリングを装備し、攻撃力などの数値の変化も同時に確認することができる。（その仲間が装備できない武器などは、持っていても表示されない）

もちものわたす

誰かの持ち物を、ほかの仲間に渡す。渡される相手がすでにアイテムを４つ持っているときは、そのうちのひとつを選んで交換することができる。

もちものすてる

いらなくなったアイテムを捨てる。でも、一番値段の安い薬草といえど、捨ててしまうのはもったいないので、だぶんこのコマンドはめったに使わない。

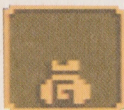
しらべる

宝箱を開けたり、目の前にあるものを調べたりする。このコマンドで、本棚に並んだ本の題名や、店の看板、立て札などを読むことができる。とくに、本棚はいろいろな本があっておもしろいぞ。

武器屋・道具屋

武器屋や道具屋は、冒険中もっともお世話になる場所のひとつだ。敵を倒して手に入れた金貨で、より強力な装備を整え、薬草なども買いこんで次の戦闘に備えよう。

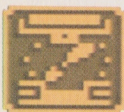
店の人に話しかけると、4種類のお店用コマンドが表示され、品物を売り買いすることができる。

お店用コマンド

かう

まず買いたい品物を選び、そのアイテムを誰に持たせるか決めよう。武器屋では、その武器を装備できる仲間の名前のところにE（イクイップ＝装備）のマークが付くので、無駄な買い物をしてしまう心配がない。店の人も「○○さんはこれを装備できないけど、それでもいいかい？」となかなか親切だ。

うる

必要のなくなった武器などを売り払うためのコマンド。売却価格は、そのアイテムの定価の4分の3で、けっこういい値段で引き取ってもらえるのでありがたい。

武器を買うお金が足りないときは、いま装備しているものを先に売ってお金を作る方法もあるが、売却価格の計算はくれぐれも間違えないようにしよう!!

ほりだしもの

何やらありがたそうなコマンドだが、基本的には武器屋にも道具屋にも掘出し物はない。おもに貴重なアイテムを捨てたり売ったりした場合に、そのアイテムは掘出し物リストに加わる。つまり「ほりだしもの」とは、これを買い戻すためのシステムなのだ。掘出し物に入るアイテムは決まっているぞ。

しゅうり

魔法の力を秘めた武器などのアイテムが壊れかけてしまったとき、そのアイテムの値段の4分の1の代金で修理してもらうことができる。

こういった特殊なアイテムは、冒険の序盤では手に入らないので、最初のうちは修理してもらえるものはない。

教会

町など、人の住むところには必ず教会がある。教会の神父に話しかけると、４種類の教会用コマンドが表示されるぞ。

神は主人公たちの冒険をいつでも見守っていてくださる。冒険の記録はもちろんのこと、何か困ったことがあるなら教会の神父に相談してみよう。

教会用コマンド

きろくする

ここまでの冒険の内容をセーブしてもらう。セーブしたあとは、そのまま冒険を続けるのもよし、あんまり長時間ゲームをするのは不健康だと思う人は、冒険を中断してひと休みだ。セーブは教会だけでなく、戦闘中（35ページを見よう!!）や各章の終りでもできるぞ。

ちりょうする

毒や呪いを治療する。毒の治療は金貨10枚。また、呪いのアイテムをうっかり装備して、はずせなくなってしまったときは、金貨20枚の格安料金で呪いを解いてもらうことができる。呪いを解いてもらってもそのアイテムはなくならず、手もとに残る。

いきかえらせる

戦闘で死んでしまった仲間を復活させる。復活にはその仲間のレベル×金貨10枚のお金が必要だ。クラスチェンジしている仲間の場合は、この金額にさらに金貨100枚がプラスされる。（クラスチェンジ後、レベル１の仲間なら、100プラス10で合計110枚。レベル２なら120枚）

てんしょくする

現在のクラスから、より強力なクラス（でも最初はものすごく弱いんだけど）へと転職、すなわちクラスチェンジする。

それぞれの仲間はレベル10以上でクラスチェンジが可能だが、例外的にクラスチェンジしない者もいる。

本陣

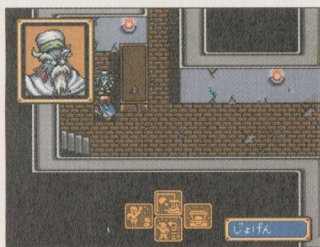
本陣は、軍師ノーバからアドバイスを受けたり、パーティーを編成して次の戦闘に備えたりする大切な場所だ。でも戦いの準備をするだけじゃなく、仲間の話も聞いてみよう。

戦場ではみな勇ましく、カッコよく戦ってくれるけど、普段はけっこうへんなやつが多いんだ。

戦闘に参加するメンバー

戦闘に参加できる仲間は、主人公を含めて最大12名。パーティーからはずれたほかの仲間は、思い思いの場所で待機しているのだ。冒険の初期はがらんとした感じの本陣も、仲間が増えるとかなりにぎやかになってくるぞ。

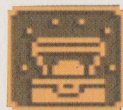
軍師ノーバ

本陣の入口近くにいる軍師ノーバに話しかけると、本陣用のコマンドが表示される。ノーバは戦闘に関するあらゆる準備を取りしきってくれるのだ。

本陣用コマンド

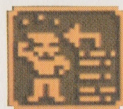
じょげん

ノーバの助言を聞くコマンド。助言の内容はほとんどの場合次の戦闘に関することだ。助言を参考にして戦闘に参加するメンバーを選び、戦闘中の作戦にも応用しよう。また、特に次の戦闘に備えてというより、戦闘一般に関する助言のこともある。

いれかえ

仲間の数が12名以上になると、この「いれかえ」コマンドが使えるようになる。まず誰を戦闘に参加させるかを選び、かわりに誰をパーティーからはずすか決めよう。パーティーの編成は基本的には自分の好みでかまわないが、いつもいつもワンパターンの編成では、有利に戦えないぞ。

もちもの

「もちものつかう」「もちものそうび」「もちものわたす」「もちものすてる」の４つのコマンドが表示される。

町の中で表示される通常コマンドとまったく同じだが、本陣では武器の装備や持ち物の交換が続けてできるのでとっても便利。

ステータス

仲間１人１人の現在のステータスを、くわしく見ることができる。仲間の能力を確認し、パーティー編成の参考にしよう。シミュレーション戦闘では、普通のロープレ以上に各数値の高低が重要な要素なのだ。

LV： そのキャラクターの現在のレベル。

HP： 現在の最大ヒットポイント

MP： 現在の最大マジックポイント

EX： 現在の経験値。経験値が100になるとレベルアップ。

こうげき力： 素手の攻撃力に武器の攻撃力をプラスした数値。

ぼうぎょ力： この数値が高いと、武器などの直接攻撃のダメージが軽減。

いどうきょり： 戦闘時に一度に移動できる最大移動距離。

びんしょうさ： 戦闘時の行動順位を決定し、攻撃の成功率、回避率にも影響する。

まほう： 現在覚えている魔法と、それぞれのレベル。

もちもの： アイテムは、１人４個まで持てる。装備中の武器やリングは「みにつけている」と表示される。

シミュレーション戦闘モード

①行動開始〜移動

このゲームの戦闘モードには、敵のターンと味方のターンといった区別がなく、敵も味方もひっくるめて、全員1ターンに1回ずつ、すばやい者から順番に行動するシステムが採用されている。

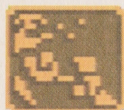
味方のキャラクターに行動の順番が回ってくると、まず、その仲間が現在いる場所の地形効果と簡単なステータス（HPとMPおよびレベル）が画面の上部に表示され、移動可能な範囲が点滅する。

▲移動可能範囲が点滅し、どこまで移動できるかがひと目でわかる。画面上部に表示されるウインドゥが邪魔でフィールドが見づらいときは、スタートボタンを押して一時的にウインドウを消すことができる。

②行動選択

移動後、AかCボタンを押すと、4種類の戦闘用コマンドが表示される。

移動をやり直したいときは、Bボタンでコマンドをキャンセルしよう。

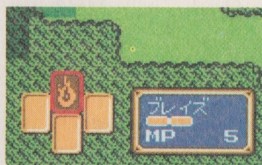
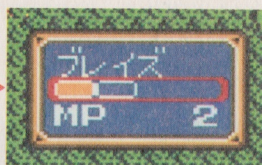
戦闘用コマンド

たたかう

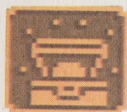
装備している武器（または素手）で敵を攻撃する、もっとも基本的な攻撃行動だ。

武器におうじた射程範囲が点滅表示されるが、複数の敵が射程内にいる場合は、方向ボタンでカーソルを動かして攻撃したい敵を指定し、AかCボタンで決定しよう。

▲その仲間が装備できる武器によって射程距離は異なる。近距離攻撃と遠距離攻撃をうまく使い分けよう。

まほう

敵、または味方に対して魔法を使う。パーティーの中に魔道士と僧侶は、最低でも１人ずつは入れておいたほうがいいぞ。

①まず、覚えている魔法の中から、使いたい魔法の種類を方向ボタンで選ぶ。

②使う魔法を決定したら、次は魔法のレベルを方向ボタンの左右で選択だ。

③「たたかう」の場合と同じように、魔法を使う相手をカーソルで指定する。

もちもの

「もちもの」を選ぶと、おなじみの４種類の持ち物用コマンドが表示される。「もちものそうび」と「もちものすてる」以外は実行すると行動終了だ。

もちものつかう　持っているアイテムを使う。アイテムを選び、使う相手を決めよう。

もちものわたす　となりにいる仲間にアイテムを渡す。相手がアイテムを４つ持っているときは交換する。

もちものそうび　武器などを装備し直す。装備後、さらにほかの行動を選択することができる。

もちものすてる　いらないアイテムを捨ててしまう。戦闘中は、まず使うことのないコマンドだ。

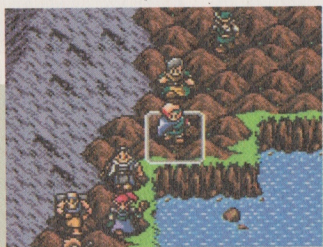
たいき

移動のあと、とくに何もすることがない場合は、このコマンドを選んでその場所で待機。次のターンの行動の順番を待つ。

③行動終了

「たたかう」「まほう」「もちものつかう」を実行すると、その行動の結果がアニメーション（これがカッコいい!!）とメッセージで表示される。１人の行動が終わると次のキャラが行動を開始する。

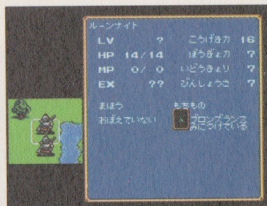
戦闘時の補助機能

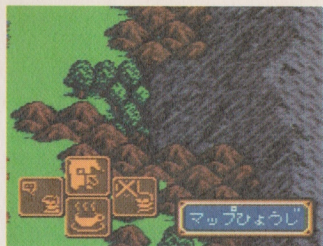
シュミレーション戦闘モードで、味方の順番が回ってきたときにBボタンを押すと、その仲間のところにカーソルが現れる。この状態から戦闘モード用のさまざまな補助機能を利用することができるのだ。

▲誰でもいいから、味方の順番のときにBボタンを押すと、カーソルが出現。

▲カーソルは、方向ボタンを使ってフィールド内を自由に移動させることが出来る。

■ステータス確認

敵や味方にカーソルを合わせてAボタンを押すと、そのキャラクターの詳しいステータスを見ることができる。これで仲間の現在のステータスはもちろんのこと、敵のステータスも何から何までばっちりわかる。戦闘開始時に敵のステータスをひととおり確認しておくと、戦略を立てるのにとても役に立つ。

また、敵や味方にカーソルを合せてCボタンを押せば、画面上部に地形効果と簡単なステータスが表示される。

▲次のレベルアップに、どれくらいの経験値が必要か確認できるのはすごく便利。敵のほうも、攻撃力や防御力、覚えている魔法から持ち物まで、全部丸見えだ。

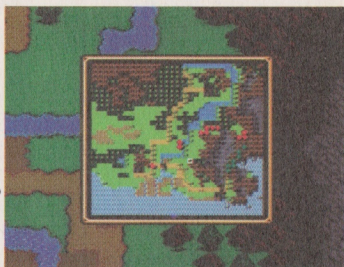
▲ステータスを簡単に確認したいときは、そのキャラクターをカーソルで指定してCボタンだ。

■補助コマンド

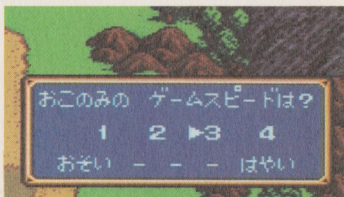
キャラクターがいない場所にカーソルを置いてAボタンを押すと、「マップひょうじ」など４種類の補助コマンドが表示される。

方向ボタンでコマンドを選択し、AボタンかCボタンで決定だ。

マップひょうじ

フィールド全体の縮小マップを見ることができる。

キャラクターの位置がマップ上に点滅表示され、現在の敵味方の配置をざっと確認するのに便利だ。

ゲームスピード

メッセージの表示スピードを、４段階に調節できる。はじめは３に設定されているけど、やっぱりこれくらいがちょうどいいみたいだ。

メッセージ

戦闘時のメッセージ表示のON、OFFを選択する。でも、OFFにすると毒を受けたりしてもわからないので何かと不便。ONのままが無難だ。

ちゅうだん

戦闘の途中でいつでもセーブができる便利コマンド。

ゲーム再開時は、中断したときの状態からそのまま続けることができるぞ。

キャラクターの成長

1 レベルアップ

■経験値（EX）

各キャラクターは、敵に与えたダメージの大きさにおうじて経験値を獲得し、敵にとどめを刺した場合はより多くの経験値を得る（最高で48ポイント）。僧侶系のキャラは敵を攻撃する以外に、回復魔法などで仲間のHPを回復させることによっても経験値を獲得できる。そして、経験値が100になると、そのキャラクターはひとつレベルアップし、経験値はまた0に戻る。

敵を攻撃して得られる経験値の量は、キャラクターのレベルによって変化し、同じ敵を攻撃した場合でも、レベルの高いキャラほど獲得できる経験値は低くなる。

▲レベルアップしたとき、キャラによってステータスの各数値の伸びやすさは異なる。

■効率的なレベルアップ

仲間の中にレベルの低い者がいると、足手まといになりやすいので、全員のレベルはなるべく揃えるようにするといい。そのためには効率的なレベルアップが必要だ。

まず、このゲームでは戦闘の機会が限られているので、1体の敵から得られる経験値を、仲間にうまく配分することを考えよう。例えば、経験値が99のキャラがレベルアップするのに48ポイントもの経験値は必要ない。レベルアップ時には余分な経験値は切り捨てられるので、これでは経験値丸損である。こんなとき、敵にとどめを刺す役目はほかの経験値の低いキャラに譲ったほうが無駄がない。

▲戦闘中はこまめに仲間のステータスを確認し、あとどれだけ経験値が必要かチェックしよう。

■僧侶の育て方

僧侶系のキャラは、ほかのクラスに比べると攻撃力が貧弱で、敵を武器で攻撃してもあまり経験値がもらえず、レベルが上りにくい。

これをおぎなうため、戦闘中は僧侶系のキャラに、ヒールの魔法や薬草をどんどん使わせよう。僧侶系が自分や仲間のHPを回復させると、最低でも10ポイントの経験値を獲得できる。10回も回復させればひとつレベルアップする勘定だ。パーティー全員に薬草を持てるだけ持たせておき、戦闘中に手のあいた者が僧侶に渡してやるといい。

▲最初のうちはMPが少なく、ヒールの魔法は数回しか使えない。薬草をたくさん用意しておこう。

2 クラスチェンジ(転職)

■クラスチェンジのメリット

このゲームのクラスチェンジは、まったく別のクラスに転職するのではなく、それまでのクラスの特徴をほぼそのまま引き継いで、さらにプロフェッショナルなキャラクターに成長するためのものだ。

まず、クラスチェンジしたキャラクターは、より強力な武器を装備できるようになる。冒険が進むにつれてしだいに強い敵が登場してくることを考えると、これは大きなメリットとなる。さらに、クラスチェンジ前のキャラクターはレベル20で成長が止まってしまうが(ドミンゴ、ムサシ、ハンゾウは例外)、クラスチェンジすれば、その気ならレベル99まで成長させることも可能である。

■クラスチェンジ直後のステータス

クラスチェンジしたキャラクターのレベルは再び1に戻り、最大HPと最大MPはクラスチェンジ前の4分の3となる。ステータスのほかの各数値も、移動距離をのぞいて大幅にダウンしてしまう。

つまり、いくら強力な武器が装備できるようになるとはいっても、クラスチェンジ直後のキャラクターは、はっきりいって非常に弱い!! ちょっと敵の攻撃を受けただけでも一発で死んでしまったりするので、なるべく早いうちにレベル2か3くらいまで上げてやらないと、危なっかしくてしょうがない。ほかの強い仲間を使ってうまくかばいながら、大事に育てよう。

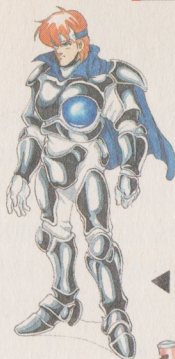
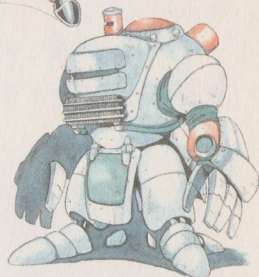
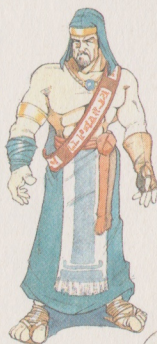
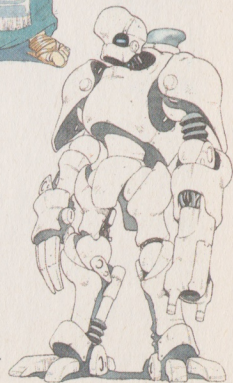
■いつクラスチェンジさせるか?

クラスチェンジは、基本的には早ければ早いほどいい。レベル10になった仲間は、さっさとクラスチェンジさせてしまおう。パーティーの中にクラスチェンジしたばかりの仲間がいると、かなりの戦力低下となってしまうが、早いうちから育てておけば、それだけあとあとの戦いが有利になる。

冒険の中盤以降、手強い敵が出てくるようになってからクラスチェンジすると、死なせないようにするだけでもせいいっぱいで育てるのにひと苦労させられるはめになる。これはなかなかつらいものがあるぞ。

◀英　雄

▲スチーム バロン

◀マスター モンク

機　神▶

シャイニング・フォース

武器リスト

たいていの武器は、武器屋で購入することができる。お金が足りないときは財布の中身と相談することになるが、非力な魔道士や僧侶用の装備を買うのは後回しにしてもかまわない。騎士には、ランス系とスピア系、2種類の武器を持たせておくといい。

リストの備考欄に★マークのある武器は、装備するとはずせなくなる呪いのアイテムだ。

装備欄の見方

(剣)…剣士（主人公）　(戦)…戦士

(騎)…騎士、スチームナイト、ウイングナイト

(弓)…アーチャー、アサルトナイト

(鳥)…鳥人　(忍)…忍び　(侍)…サムライ

(魔)…魔道士　(僧)…僧侶

※剣士を例に取ると、(剣)はクラスチェンジ前でも装備できるもの。【剣】はクラスチェンジしないと装備できないものを示す。

名　称	値段	攻撃力	備　　考	装備
ショートソード	100	＋5		(剣)(戦)(鳥)
ミドルソード	250	＋8		(剣)(戦)(鳥)
ロングソード	750	＋12		(剣)(鳥)
スチールソード	2,500	＋16		【剣】【鳥】(忍)(侍)
ブロードソード	4,800	＋20		【剣】【鳥】(忍)(侍)
必殺の剣	――	＋25	$\frac{1}{16}$の確率で即死	【剣】【鳥】(忍)(侍)
菊一文字	――	＋30	必殺の一撃の確率アップ	【剣】【鳥】(忍)(侍)
光の剣	――	＋?	使うとスパーク2の効果	【剣】
暗黒の剣	――	＋?	使うとソウルスチル1の効果★	【剣】【鳥】
カオスブレイカー	――	＋?	使うとフリーズ3の効果	【剣】
木の矢	320	＋8	射程2	(弓)
鋼の矢	1,200	＋13	射程2	(弓)
ロビンの矢	3,200	＋18	射程2～3、$\frac{1}{8}$の確率で即死	(弓)
アサルトシェル	4,500	＋27	射程2～3	【弓】
バスターショット	12,400	＋?	射程2～3	【弓】

名　称	値段	攻撃力	備　　考	装備
ブロンズランス	300	＋9		騎
スチールランス	3,000	＋18		騎
クロムランス	――	＋22		騎
ハルバート	8,500	＋25	使うとスパーク１の効果	騎
デビルランス	――	＋?	★	騎
スピア	150	＋6	射程１～２	騎
パワースピア	900	＋15	射程１～２	騎
バルキリー	――	＋?		騎
ハンドアックス	200	＋7		戦
ミドルアックス	600	＋11		戦
バトルアックス	2,600	＋16		戦
ヒートアックス	6,500	＋22	使うとブレイズ１の効果	戦
グレートアックス	10,000	＋26		戦
アトラスの斧	――	＋?	使うとブレイズ２の効果	戦
木の杖	80	＋4		魔僧
パワースティック	500	＋12		魔僧
守りの杖	3,200	＋18	防御力＋?	魔僧
聖者の杖	――	＋26	毎ターンHPを３回復	僧
デーモンロッド	――	＋?	敵、または味方のMPを数ポイント吸収★	魔僧

魔法の力を秘めた武器

　戦闘中に持ち物として使うと魔法の効果を発揮する武器は、それを装備できる者だけが使うことができる。

　武器を使ったときに「細かいヒビが入った」などのメッセージが表示されたら、その武器はあと１回使うと壊れてなくなってしまうので注意すること（普通に武器として使用するだけなら大丈夫）。壊れかけた武器は町のお店で修理してもらおう。

アイテムリスト

武器と並んで冒険に欠かせないのが各種のアイテムだ。このゲームには通常アイテムからイベントアイテムまで、いろいろなアイテムが登場する。

道具屋で手に入れられるのは、このうちのごくわずかで、貴重なアイテムのほとんどは町や城、ダンジョンなどに置かれている宝箱の中に隠されているのだ。

▲町の道具屋で売られているアイテムは、旅を続ける上で必要最低限のものばかり。特に薬草は、有り金はたいてでも買いこんでおいたほうがいい。

■通常アイテム

戦闘中、HPの回復などに使う。「恵みの雨」は大変貴重な品なので、ここぞというときに使おう。

名称	値段	効果	備考
薬草	10	HPを10ポイント回復する	使うとなくなる
回復の実	200	HPを20ポイント回復する	使うとなくなる
毒消しの草	20	毒の治療	使うとなくなる
天使の羽	40	リターンの魔法と同じ効果	使うとなくなる
恵みの雨	—	全員のHPを最高45回復	使うとなくなる

■支援アイテム

ステータスの数値をアップしてくれるアイテム。仲間のステータスを確認し、誰に使うかよく考えよう。

名称	値段	効果	備考
力のワイン	—	攻撃力1〜2ポイントアップ	使うとなくなる
守りのミルク	—	防御力1〜2ポイントアップ	使うとなくなる
はやてのチキン	—	すばやさ1〜2ポイントアップ	使うとなくなる
いだてんピーマン	—	移動距離2アップ	使うとなくなる
元気のパン	—	最大HP1〜2アップ	使うとなくなる

■リング

装備すると特定のステータスがアップする。パーティー全体のバランスを取るために使うといい。★マークは呪いのアイテム。

名称	値段	効果	備考
力のリング	—	攻撃力4ポイントアップ	使うとアタック1の効果
守りのリング	—	防御力4ポイントアップ	使うとクイック1の効果
はやてのリング	—	すばやさ4ポイントアップ	使うとリターンの効果
いだてんリング	—	移動距離2アップ	
白のリング	—	防御力6ポイントアップ	使うとオーラ2の効果
黒のリング	—	攻撃力6ポイントアップ	使うとブレイズ2の効果★
イビルリング	—	攻撃力8ポイントアップ	使うとスパーク3の効果★

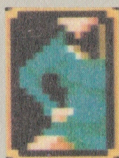
■イベントアイテム

イベントをクリアするために、ぜひとも手に入れなければならないアイテムだ。

名称	値段	効果	備考
輝きの玉	—	?????	
月光石	—	?????	
月のしずく	—	?????	
ドミンゴ卵	—	?????	売ることができる

アイテムリストで紹介したもののほかにも、このゲームには何やら怪しげなアイテムが多数存在しているらしい。いちおう、存在が確認されているものだけでも紹介しておこう。

すごい水着

きつい服

◀すごい水着!! きつい服!! それぞれ、特定の女性キャラに持たせると、何か変化があるらしい。どんな変化かはナイショだけど、想像はつくハズ。

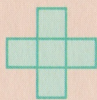
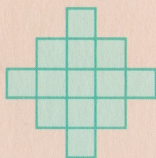
かくちゃん

◀これがまた、よく分からない代物。ある戦闘ダンジョンの隠し宝箱から見つかる。使っても何も起きないので店に売り飛ばすと、引き取り価格は金貨0枚。

魔法リスト

●リストの中で紹介する攻撃魔法が敵に与えるダメージや、回復魔法で回復するHPなどの数値はあくまで平均的なもので、実際には多少の増減がある。
●敵の中には、ここで紹介した魔法以外に特殊な魔法を唱えてくるものもいる。

魔法の効果範囲

範囲欄のA、B、Cは、それぞれの魔法の効果範囲を示す。魔法を使う相手を指定するときに、そのサイズのカーソルが表示され、BとCの場合は範囲内にいるキャラクターすべてに効果がある。

■攻撃魔法

名称	LV	射程	範囲	効果	MP
ブレイズ	1	1～2	A	敵1体に最大8のダメージ	2
	2	1～2	B	範囲内の敵すべてに最大10のダメージ	5
	3	1～2	B	範囲内の敵すべてに最大15のダメージ	8
	4	1～2	A	敵1体に最大40のダメージ	8
フリーズ	1	1～2	A	敵1体に最大10のダメージ	3
	2	1～2	B	範囲内の敵すべてに最大12のダメージ	7
	3	1～3	B	範囲内の敵すべてに最大18のダメージ	10
	4	1～4	A	敵1体に最大50のダメージ	10
スパーク	1	1～2	B	範囲内の敵すべてに最大14のダメージ	8
	2	1～3	C	範囲内の敵すべてに最大16のダメージ	15
	3	1～3	C	範囲内の敵すべてに最大25のダメージ	20
	4	1～3	A	敵1体に最大60のダメージ	20
ソウルスチル	1	1～2	A	敵1体に一定の確率で絶対死を与える	12
	2	1～2	B	範囲内の敵すべてに一定の確率で絶対死を与える	16

■回復魔法

名称	LV	射程	範囲	効　　果	MP
ヒール	1	0～1	A	味方1のHPを最大15ポイント回復	3
	2	0～2	A	味方1のHPを最大15ポイント回復	5
	3	0～3	A	味方1のHPを最大30ポイントまで回復	10
	4	0～1	A	味方1のHPをフル回復	20
オーラ	1	0～3	B	範囲内の味方全員のHPを最大15回復	4
	2	0～3	C	範囲内の味方全員のHPを最大15回復	6
	3	0～3	C	範囲内の味方全員のHPを最大30まで回復	8
	4	——	全	味方すべてのHPをフル回復	10
アンチドウテ	1	0～1	A	毒を消す	3

■間接魔法

名称	LV	射程	範囲	効　　果	MP
スペルウォル	1	1～2	A	一定の確率で味方1に魔法防御をかける	5
アンチスペル	1	1～2	A	一定の確率で敵1の魔法を封じる	5
イリュート	1	1～2	A	一定の確率で敵1の命中率を下げる	6
アタック	1	1～3	A	味方1の攻撃力を約15ポイントアップ	15
クイック	1	1	A	味方1のすばやさを約15ポイントアップ	5
	2	0～2	A	味方1のすばやさを約15ポイントアップ	16
スロウ	1	1	A	敵1のすばやさを約15ポイントダウン	5
	2	1～2	A	敵1のすばやさを約15ポイントダウン	20
スリープ	1	1～2	A	敵1を眠らせる	6

■その他の魔法（主人公のみ使うことができる）

名称	LV	射程	範囲	効　　果	MP
リターン	1	——	全	戦闘から退却し、町に戻る	8

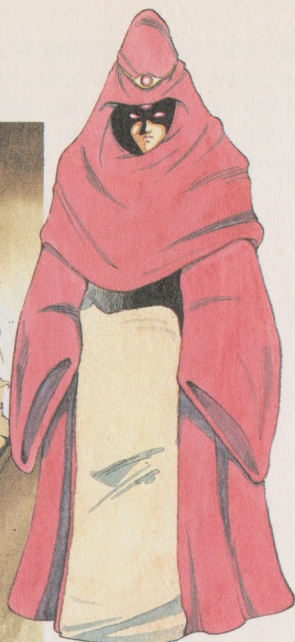
魔法を覚えるレベル

●各キャラクターが魔法を覚えるレベルはこの表のように設定されているが、クラスチェンジした場合は、クラスチェンジ前後のレベルを合計して考えよう。単純にレベルアップした回数と考えるとわかりやすい。
●主人公は最初からリターンの魔法を覚えていて、これ以上は魔法を覚えない。

LV	アンリ	アレフ	タオ	ロウ	チップ
1	ブレイズ1	ブレイズ1	ブレイズ1	ヒール1	ヒール1
2					
3		フリーズ1			
4			ブレイズ2	アンチドウテ1	
5	フリーズ1				ヒール2
6		ブレイズ2			
7				ヒール2	
8	ブレイズ2		スリープ1		スロウ1
9		フリーズ2			
10	イリュート1			スロウ1	
11					
12		スパーク1	ブレイズ3		クイック1
13	フリーズ2			クイック1	
14					
15					
16	フリーズ3		アンチスペル1	ヒール3	ヒール3
17		スパーク2			
18					
19	スパーク1			スロウ2	
20			ブレイズ4		オーラ1
21					ヒール4
22		スパーク3		ヒール4	
23	フリーズ4				
24					
25				クイック2	
26	スパーク2	ソウルスチル1			
27			アタック1		
28					オーラ2
29					
30		スパーク4			

●この表ではそれぞれの仲間の魔法習得の様子を、全員レベル1から紹介している。しかし、各キャラクターは仲間になるときのレベルが決まっているので、仲間になったときにはすでにいくつかの魔法を覚えている者もいる。仲間になる以前の魔法習得のデータは、ゲームをプレイする上では必要のないものだが、そのキャラクターの持つ雰囲気をより良くつかんでもらうための材料として、あえて紹介することにした。

LV	トーラス	ゴング	ドミンゴ	アーサー	ハンゾウ
1	ヒール1	ヒール1	フリーズ1		スリープ1
2					
3					
4	アンチドウテ1		フリーズ2		アンチスペル1
5					
6					
7	ヒール2		イリュート1		ソウルスチル1
8		ヒール2			
9					
10					
11					
12	スペルウォル1				
13			フリーズ3		
14					
15				ブレイズ1	スペルウォル1
16	オーラ1	ヒール3			
17			ソウルスチル1		
18					
19					
20	オーラ2		フリーズ4	フリーズ1	
21					
22					
23					
24	オーラ3	ヒール4			
25			アタック1	スパーク1	ソウルスチル2
26					
27					
28	オーラ4				
29					
30		オーラ1			

敵キャラクターリスト

いかにも、わしがオトラントである。何？　お前はいったい何者か……だと？　そんなことはゲームをすれば分かる!!　余計なことを聞くものではない。

ところで、ガーディアナの戦士をまとめ、ルーンファウスト軍に戦いを挑もうというのはそなたか？　ふむ、戦いに役立てるために敵のことをよく知っておきたいと、そういうのだな？　よかろう。わしがこの額の第3の目で透視して、ルーンファウスト軍の兵力を探ってやろう。パッ!!　さあ、これが敵のすべてだ。だが、同じ種類の敵でも装備などが多少異なる場合もあるようだな。よいか、旅立つ者よ。戦闘中は敵ステータスの確認を怠りなくするのだぞ。

ゴブリン

ルーンファウスト軍の最弱キャラ。いわゆるザコ敵である。とはいっても、最初のうちは結構気が抜けない。

LV	?	攻撃力	9
HP	12	防御力	6
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	5

魔法	持ち物
覚えていない	ショートソード

ドワーフ

連続攻撃や強烈な一撃など、予想外のダメージに注意。最初に戦う敵としては攻撃力が高めなので、油断をしないこと。

LV	?	攻撃力	12
HP	12	防御力	8
MP	0	移動距離	4
EX	??	敏捷さ	5

魔法	持ち物
覚えていない	ハンドアックス

ルーンナイト

ゲームの初期に、ボス的な役割りを務める。レベルの低い仲間だと、ルーンナイトの強烈な一撃に耐え切れないことも。

LV	?	攻撃力	16
HP	14	防御力	7
MP	0	移動距離	7
EX	??	敏捷さ	7

魔法	持ち物
覚えていない	ブロンズランス

オオコウモリ

飛行タイプの敵として最初に戦う相手。空を飛べるので地形に制約されずに移動できる。眠りの特殊攻撃あり。

LV	?	攻撃力	11
HP	14	防御力	6
MP	0	移動距離	7
EX	??	敏捷さ	9

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

スナイパー

射程２の間接攻撃が強力。しかし、接近戦に持ち込むと手も足も出なくなるのが弱点で、防御力も低い。

LV	?	攻撃力	15
HP	13	防御力	5
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	7

魔法	持ち物
覚えていない	木の矢

ダークメイジ

ブレイズ２の射程距離と、効果範囲に注意しないと大被害をこうむる。あとのほうでは装備がパワーステックになる。

LV	？	攻撃力	10
HP	13	防御力	6
MP	26	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	9

魔法	持ち物
ブレイズ2	木の杖

ゾンビ

攻撃力、防御力ともに高く、毒の特殊攻撃のおまけまで付く。武器では倒しにくいが、ブレイズの魔法がよく効く。

LV	？	攻撃力	17
HP	15	防御力	13
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	7

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ドール

第２章で一度だけ登場する。攻撃力と防御力が高めで、操り人形のようなカクカクした動きが不気味。

LV	？	攻撃力	16
HP	16	防御力	10
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	8

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

パペット

人形シリーズ第２弾。ドールの色違いで、ステータスもほぼ同じだが、こちらはフリーズ１の魔法を使うので注意。

LV	？	攻撃力	14
HP	14	防御力	10
MP	15	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	7

魔法	持ち物
フリーズ1	何も持っていない

ヘルピエロ

こいつも第2章のみ登場する単発組。攻撃力が高いので、うかつに近付くとガツンと痛い一発を食らわされる。

LV	?	攻撃力	18
HP	15	防御力	11
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	7

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ミシャエラドール

初のボス敵らしいボスキャラクター。最大射程3のフリーズ3に何人もの仲間を巻き込まれないように。

LV	?	攻撃力	25
HP	40	防御力	11
MP	??	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	13

魔法	持ち物
フリーズ3	何も持っていない

スケルトン

アンデッド系の例にもれず、攻防ともに優れる。戦闘によっては、薬草を使う生意気な奴も。装備は後に、ロングソードに。

LV	?	攻撃力	19
HP	15	防御力	15
MP	0	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	7

魔法	持ち物
覚えていない	ミドルソード

グール

ゾンビの親分。硬さはゾンビと同じだが、HPと攻撃力が高くなっている。やはり、毒のおまけ付きだ。

LV	?	攻撃力	19
HP	25	防御力	13
MP	0	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	9

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ハンターエルフ

スナイパーの強力版。鋼の矢を装備し、攻撃力が格段アップしている。しかし弓兵の悲しい宿命で、接近戦に無力…。

LV	?	攻撃力	26
HP	16	防御力	9
MP	0	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	10

魔法	持ち物
覚えていない	鋼の矢

プリースト

敵の僧侶。敵のくせに、ヒール使用時に可愛い妖精が飛び回るのは腹立だしい。パワースティックのおかげで攻撃力高め。

LV	?	攻撃力	21
HP	16	防御力	9
MP	25	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	10

魔法	持ち物
ヒール1	パワースティック

リザードマン

斧を武器とするトカゲ野郎。ある戦闘では、ヒートアックスを装備している奴が、こっそり混じっていたりするので注意。

LV	?	攻撃力	22
HP	17	防御力	11
MP	0	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	12

魔法	持ち物
覚えていない	ミドルアックス

マスターメイジ

ダークメイジの強力版で、使う魔法はより威力のあるフリーズ2。装備が聖者の杖ともなると、直接攻撃も油断できない。

LV	?	攻撃力	33
HP	22	防御力	13
MP	32	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	26

魔法	持ち物
フリーズ2	聖者の杖

ペガサスナイト

騎士というだけでも始末が悪いのに、こいつはさらに空も飛ぶ。ステータスの数値が全体的に高めで、最初のうちは強敵。

LV	?	攻撃力	19
HP	17	防御力	15
MP	0	移動距離	7
EX	??	敏捷さ	12

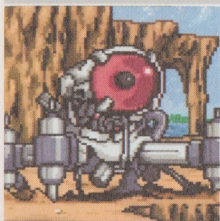
魔法	持ち物
覚えていない	ブロンズランス

シルバーナイト

ルーンナイトの強力版で、作戦の指揮を取ることもある。ペガサスナイトより能力は劣るが、それも気休め程度。

LV	?	攻撃力	18
HP	16	防御力	12
MP	0	移動距離	7
EX	??	敏捷さ	11

魔法	持ち物
覚えていない	ブロンズランス

レーザーアイ

広範囲の射程を持ち、6ターンに一度強力なレーザーを発射。射程内にいるキャラすべてを、敵味方問わず攻撃する。

LV	?	攻撃力	14
HP	30	防御力	19
MP	0	移動距離	0
EX	??	敏捷さ	27

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ブラスローダー

最大射程3の砲撃をしてくる戦車だ。HPと防御力の低い仲間が狙われると、瀕死、もしくは死亡の恐れがあるので注意。

LV	?	攻撃力	24
HP	14	防御力	15
MP	0	移動距離	4
EX	??	敏捷さ	14

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

エリオット

ルーンファウスト軍の将軍。かなり手ごたえのあるボスキャラ。1ターンに12ポイントのヒーリングがちょっとつらい。

LV	?	攻撃力	30
HP	50	防御力	17
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	16

魔法	持ち物
覚えていない	ロングソード

ヘルハウンド

双頭の犬の怪物。直接攻撃はまあまあ我慢できるが、火炎の特殊攻撃を食らわされると、ものすごいダメージを受ける。

LV	?	攻撃力	10
HP	19	防御力	13
MP	0	移動距離	7
EX	??	敏捷さ	13

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

シーバット

オオコウモリの強化バージョン。オオコウモリとは比較にならないほど手ごわい。もちろん、眠りの特殊攻撃あり。

LV	?	攻撃力	20
HP	22	防御力	14
MP	0	移動距離	7
EX	??	敏捷さ	14

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

バルバザーク

ルーンファウスト軍の将軍。こちらの仲間を一撃で葬りさるほどの攻撃力を持つ。1ターンで16ポイントのヒーリング。

LV	?	攻撃力	33
HP	60	防御力	18
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	20

魔法	持ち物
覚えていない	スチールソード

ストームローパー

触手でビシリと殴りつけてくる巻き貝の怪物。仲間のHPと防御力が十分高ければなんとかなるが、毒の特殊攻撃に注意。

LV	?	攻撃力	13
HP	25	防御力	16
MP	0	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	23

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ミサイルシェル

トゲをミサイルのごとく飛ばして攻撃する。ストームローパーと同形だが、能力は一段落ちる。毒の特殊攻撃あり。

LV	?	攻撃力	11
HP	21	防御力	15
MP	0	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	16

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ウォーム

ミミズの化け物で移動距離は低いものの、攻撃力が高い。中には二日酔い野郎がいて、まれに毒液をゲロゲロ吐いてくる。

LV	?	攻撃力	20
HP	17	防御力	16
MP	0	移動距離	4
EX	??	敏捷さ	16

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ガーゴイル

空を飛ぶ小悪魔。攻撃力が高い。さほど実害のない、イリュートの魔法を使ってきてくれると気がラク。

LV	?	攻撃力	26
HP	18	防御力	15
MP	20	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	20

魔法	持ち物
イリュート1	何も持っていない

ゴーレム

攻撃力、防御力ともに高い力まかせの奴。レベルが低いときにこいつが近寄ってくるとドキッとする。

LV	?	攻撃力	28
HP	17	防御力	28
MP	0	移動距離	4
EX	??	敏捷さ	16

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ハイプリースト

聖者の杖を持ちながら装備せず、攻撃されるほうがやっかいなのに、やたらヒール4を自慢する。まれに攻撃力の高い奴も。

LV	?	攻撃力	13
HP	20	防御力	14
MP	33	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	13

魔法	持ち物
ヒール4	聖者の杖

デュラハン

攻守ともに高いが、装備、アイテムの中に必殺の剣、守りのリングを持った奴も。ハイプリーストと仲良しなのがつらい。

LV	?	攻撃力	39
HP	22	防御力	28
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	13

魔法	持ち物
覚えていない	ブロードソード

カイン

マックスの?でありながらダークソルに洗脳されたボス敵。攻撃力、HPがけた外れに高く、暗黒の剣を持つ。

LV	?	攻撃力	65
HP	70	防御力	30
MP	24	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	29

魔法	持ち物
覚えていない	暗黒の剣

ベリアル

ガーゴイルの強力版。空を飛べることと、スパーク1を使ってくるのでやっかい。第7章での要注意キャラ。

LV	?	攻撃力	26
HP	21	防御力	20
MP	35	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	22

魔法	持ち物
スパーク1	何も持っていない

ボウライダー

アサルトシェルを装備し、2ヘックス先から攻撃してくる。低いHPが弱点なので、接近戦で攻撃前に叩け。

LV	?	攻撃力	40
HP	18	防御力	11
MP	0	移動距離	7
EX	??	敏捷さ	14

魔法	持ち物
覚えていない	アサルトシェル

ミシャエラ

スパーク2を使いHPの高い女性のボス敵。生意気な女性に思われがちだが、実はマックスを慕っている?

LV	?	攻撃力	42
HP	65	防御力	30
MP	??	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	35

魔法	持ち物
スパーク2	何も持っていない

ワイヴァーン

攻撃力、防御力ともに高く、空を飛べるいやな奴。コウモリ系のさらに強い奴と思えばいい。

LV	?	攻撃力	39
HP	32	防御力	30
MP	0	移動距離	7
EX	??	敏捷さ	31

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ジェット

古代人の作った機械兵の中でも一番弱いが、攻撃、防御力ともに高い。力任せの体当たりをくらう。移動力が7ある。

LV	?	攻撃力	45
HP	28	防御力	32
MP	0	移動距離	7
EX	??	敏捷さ	33

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

トーチアイ

仲間のレベルが高くても、こいつの射程2のレーザー攻撃には泣かされる。レーザーを使われるまえに倒してしまおう。

LV	?	攻撃力	42
HP	28	防御力	32
MP	0	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	27

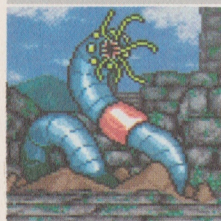
魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

アーマーウロス

移動力が5と低いものの、攻撃、防御力ともに高い。ジェットのモンスター版といった感じで、力まかせの攻撃をする。

LV	?	攻撃力	46
HP	31	防御力	30
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	31

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

イビルロープ

MPがあるのに、魔法を持っていないへんな奴。ただしフリーズ同等の特殊攻撃があり、集団で攻撃されるとやっかい。

LV	?	攻撃力	40
HP	30	防御力	25
MP	12	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	26

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

プレインメタル

「あーら、いやだわ」ってなかっこうで、大きな手を振り回して直接攻撃してくる。ただしレーザー攻撃のほうが強烈!!

LV	?	攻撃力	43
HP	25	防御力	31
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	31

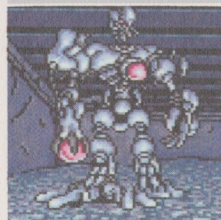
魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

デモンマスター

HPは低いものの、攻撃力が高くメイジ系の親分。フリーズ3を使いデーモンロッドを装備。聖者の杖も装備している。

LV	?	攻撃力	52
HP	27	防御力	24
MP	46	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	50

魔法	持ち物
フリーズ3	デーモンロッド

ケイオス

カインを守るために作られたが、洗脳されボス敵として登場。射程2のロケットパンチに加えヒーリング能力を持つ。

LV	?	攻撃力	50
HP	65	防御力	35
MP	0	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	32

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ホースマン

バスターショットを装備したボウライダー系最強の敵。防御力は低いがキメラやブルードラゴンに守られているときも。

LV	?	攻撃力	53
HP	24	防御力	16
MP	0	移動距離	7
EX	??	敏捷さ	17

魔法	持ち物
覚えていない	バスターショット

ケルベロス

クリンが飼っているペットもこのケルベロスだが、ブレイズ同等の攻撃をしてくる。移動距離が7と高く、いやな奴。

LV	?	攻撃力	42
HP	27	防御力	26
MP	0	移動距離	7
EX	??	敏捷さ	38

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ブローバー

スケルトンタイプの最強版？　グレートアックスを装備しているが、マシンガン（？）攻撃は強烈だ。

LV	?	攻撃力	62
HP	36	防御力	33
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	32

魔法	持ち物
覚えていない	グレートアックス

キメラ

移動距離6で空を飛び、ブレイズ3同等の火炎攻撃をしてくる。移動時のキャラクターは可愛いが、攻撃力には泣かされる。

LV	?	攻撃力	65
HP	56	防御力	30
MP	0	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	40

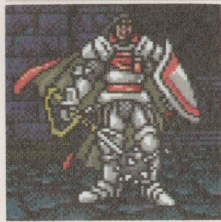
魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ブルードラゴン

手を広げ、アカンベーをしているように見えるが、移動距離5でキメラ同様空を飛び、フリーズ3同等の攻撃をしてくる。

LV	?	攻撃力	63
HP	50	防御力	32
MP	0	移動距離	5
EX	??	敏捷さ	42

魔法	持ち物
覚えていない	何も持っていない

ラムラドゥ

かつてはルーンファウストの皇帝であったボス敵。オーラ3の魔法を使い、強烈な攻撃力とHPの高さには目を見張る。

LV	?	攻撃力	93
HP	99	防御力	40
MP	??	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	49

魔法	持ち物
オーラ3	聖者の杖

コロッサス

伝説のモンスター。3タイプに分裂。フリーズ、ブレイズ、スパークと持つ魔法が異なる。スパークを使う奴がやっかい。

LV	?	攻撃力	50
HP	65	防御力	40
MP	??	移動距離	4
EX	??	敏捷さ	37

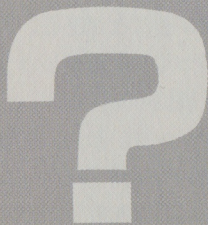
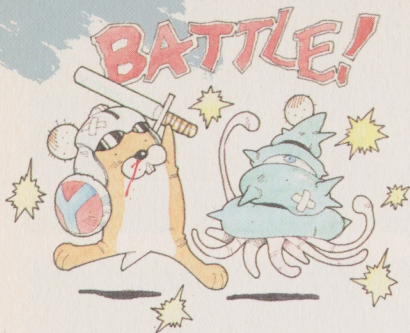
魔法	持ち物
?	何も持っていない

ダークソル

ルーンファウスト軍の大ボス。黒き竜復活に燃える。射程内の敵全てに有効なデーモンブレスの威力は強力なものがある。

LV	?	攻撃力	40
HP	??	防御力	35
MP	??	移動距離	6
EX	??	敏捷さ	54

魔法	持ち物
?	何も持っていない

シャイニング・フォース

ちょっとだけ戦闘アドバイス

このコーナーでは、シミュレーション戦闘モードで有利に戦うための、参考になりそうなことをいくつか選んで、アドバイスとしてまとめてみた。

ただし、これはあくまでも最大公約数的なもので、絶対にこうしろというわけではない。プレイヤー各自の流儀で、個性的な戦略をあみ出してくれ!!

■主人公はやっぱり強いほうがイイ!!

戦闘中一番敵の攻撃の的になりやすいのが主人公。1体の敵の攻撃範囲内に、主人公を含めた何人かの仲間がいた場合、その敵はほぼ間違いなく主人公を狙ってくるはずだ。例えば、主人公＋3人で、ある敵の上下左右をピッタリと取り囲んでみる。すると次のターンで、この4人のうちで誰が攻撃を受けるかというと、やはり主人公なのである。すべての敵は基本的に主人公を最優先で狙ってくるので、攻撃される機会が多い。そこで結論は、主人公はやっぱり強いほうがいい、というわけで、仲間よりも少し優先してレベルアップさせておけば、自分がおとりになって敵の攻撃を仲間からそらすという、犠牲的な行動も可能だ。(ちなみに主人公が死ぬと、所持金が半分になるぞ)

■敵味方のすばやさ（優先順位）

戦闘では敵味方のすばやさがとても大切な要素だ。これを考えないでプレイすると、とどめを刺すつもりが逆にとどめを刺されたとか、おだぶつ寸前の仲間に僧侶のヒールが間に合わなかったなど、思わぬ失敗をすることがある。

戦闘に突入したら、まず敵味方の優先順位をじっくりと観察しよう。そして、この優先順位も考慮に入れて作戦を立てるといい。戦闘中に仲間のレベルが上がると、優先順位が入れ変わる場合もあるので、これもチェック。また、攻撃魔法を使ってくるようなアブナイ敵を倒したいときは、その敵の行動終了をターンの始まりと仮定して考えると戦いやすい。こう考えれば、その敵の行動終了から次の行動開始までの間に、仲間全員で好きなように攻撃することができる。

■敵の索敵範囲と守備範囲

戦いを有利に進めるためには、なるべく一度に何体もの敵を相手にしないようにするのもコツのひとつ。敵にはそれぞれ索敵範囲があり、こちらが一定の距離まで近づくと、それを察知して向かってくるというのがごく一般的なパターンだ。何も考えずに仲間を進めると、同時に何体もの敵の索敵範囲に引っかかり、冷や汗をかかされることがある。進軍はあくまで慎重に（一歩ずつ進むぐらいの気持ちで!!）、そして敵はできるだけ1体ずつおびき出して戦うようにするといい。

また、戦闘によっては一定の守備範囲を持つ敵もおり、こちらがあるポイントまで進むと守備位置を変えたりすることがある。これは、索敵範囲よりも守備範囲を優先した移動パターンだ。

■敵の移動距離と射程距離

戦闘中に敵のステータスを調べると、その敵の移動距離もわかるので、作戦を考えるときにとても役に立つ。次のターンで敵がどのあたりまで移動してくるか？これを予想して、こちらの仲間をあらかじめ有利な位置に移動させておくのだ。例えば射程1の攻撃しかできない敵の場合は、そいつの移動範囲の2歩手前までなら、仲間を進めておいて大丈夫。この敵は次のターンで移動してきてもこちらを攻撃することができず、逆にこちらは敵の移動終了の直後から、やりたい放題の攻撃が可能だ。射程2以上の武器を装備していたり、攻撃魔法を使ってくる敵の場合は、もちろん移動距離を考えるだけでは不十分。移動距離に射程距離をプラスして考えながら、仲間を進めていこう。

■地形効果を上手に利用

「たたかう」でも「たいき」でも、とにかく何でもいいが、仲間の行動を終了させるときは、その場所の地形効果にも気を配ろう。なるべく地形効果の高い場所で行動を終了させておけば（例えば森や山など）、敵から攻撃を受けてもダメージは比較的少なくてすむ。ただし、攻撃魔法の威力は地形効果に影響されないようなので、十分注意しよう。さて、地形効果の高い場所が味方に有利だとすれば、敵側にとっても当然同じことがいえる。まあ、言葉で説明するほどうまくはいかないことも多いが、敵はできるだけ地形効果の低い場所におびき出し、味方は地形効果の高い場所を確保して応戦する、というパターンがベストだ。このゲームの敵は地形効果のことなんてあまり考えていないみたいだし。

■足の遅い者に進軍速度を合わせる

普通の地面や草原などではほとんど気にならないが、移動量の消費の激しい山や森の多い戦闘フィールドでは、仲間の移動能力の差が歴然としてくる。もともと移動距離の短い仲間だと、１ターンに１歩ずつしか進めない場合もあり、これはもうカタツムリ並みである。このような足の遅い仲間は、たとえ攻撃力は高くても、後方でうろちょろしているばかりで戦闘に参加できず（なにしろ仲間に追いついたときは、仲間がすでに敵を倒してしまっているのだ!!）、結果的にレベルが上がりにくかったりする。戦闘時は、状況の許す限り足の遅い者に進軍速度を合わせて、パーティーの全員を有効に使い、平均的にレベルアップさせていこう。

■退却

上級者であれば、あの手この手の戦略を駆使して、各戦闘を一発勝負でクリアしていくこともできるだろうが、初心者の場合はそうもいかない。戦闘中に仲間を何人も死なせたり、移動をミスして不利な守りの戦いを強いられたり、ボス敵のためにとっておくはずのMPを使ってしまった……、などといった失敗は多いはず。このようなマズイ状況に追いこまれたら、あえて退却することも大切だ。退却すれば、同じ敵部隊ともう一度最初から戦うことになるが、前回の戦闘中にレベルの上がった仲間がいる場合など、戦闘の条件は格段に有利になる。退却にはリターンの魔法や天使の羽を使うほかに、主人公が町まで徒歩で戻る、という方法もある（敵にMPを吸い取られて、リターンが使えない場合もあるからね）。

■ひとつの戦闘で何度も戦う

ひとつの戦闘で退却を繰り返せば、その戦闘をクリアしない限り、同じ敵部隊と何度でも好きなだけ戦うことができる。これはもしかすると（いや、もしかしなくても）、経験値や金貨の二重取り、三重取りができちゃうってことを意味する。つまり、退却を利用すれば、レベルアップやお金稼ぎは思いのまま。その気なら冒険もまだ序盤のうちに、主人公や仲間をクラスチェンジさせることだって夢じゃない。（ただし、根性いるぞ。かったるいから）。でも、味方をあまり強くしすぎると、戦闘に緊張感がなくなってしまい、ゲームのおもしろさは半減。経験値稼ぎもほどほどにしたほうがいい。上級者なら、やっぱり正々堂々と一発クリアをめざしてみたいね。

攻略ガイド

悪しき闇の化身を目覚めさせ、
千年の長きに渡って続いた静寂
を破ろうとする者がいる。いざ
集い来たれ、光の仲間たちよ!!

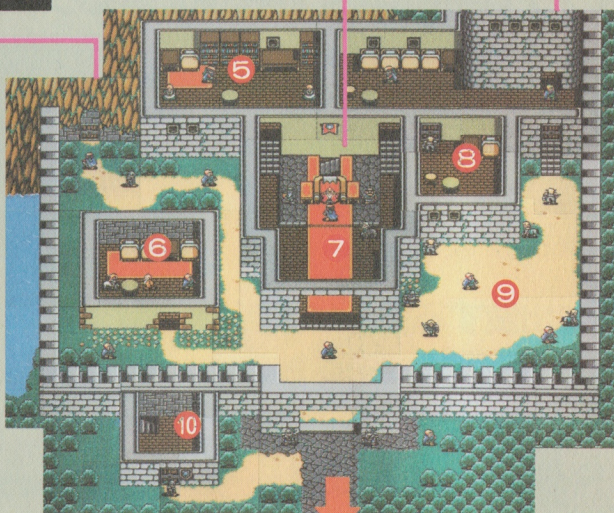
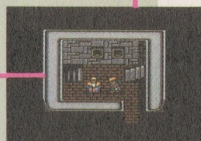
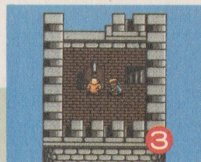
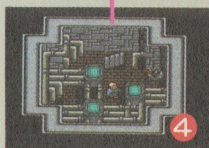
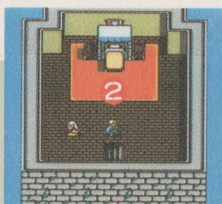
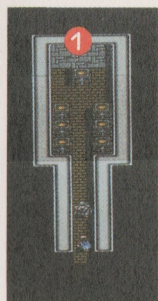
第1章 ルーンファウスト軍の侵略

ガーディアナの町

❶ゲームのスタート地点。❷寺院の神父。❸寺院の手伝いをしている老人。かつては戦士だったらしい。❹酒場。飲んだくれの老戦士・ゴートがいる。❺この家の女の子は、何か恐い夢を見たらしい。❻武器屋（最初は休業中）と道具屋。❼ゴートの家。❽ガーディアナホテル。❾町の出口を見張る２人の兵士。

武器屋	ショートソード　スピア　ハンドアックス　木の杖　木の矢
道具屋	薬草　回復の実　天使の羽

ガーディアナ城

❶宝物庫。❷ガーディアナ王の寝室。❸塔のてっぺんには遠眼鏡。❹塔の地下室。何やら不思議な機械がある。❺アンリの部屋。❻バリオスの娘・メイがいる。❼王座の間。❽ガーディアナ騎士団の指揮官（?）の部屋。❾騎士たちの訓練場。❿本陣。最初は中に入れない。

騎士団長・バリオスに、城からの使いが……

寺院の裏庭で剣の稽古をするマックスとバリオス。マックスの剣の腕前は、ガーディアナ最高の騎士・バリオスを打ち負かすほどだ。ひと休みすることになり、親友の見習い僧侶・ロウと話をしたりしていると城から使いがやってきた。使いの者の話をきいたバリオスの顔色が変わる。何か困ったことかな？

マックスは、いったいどこの誰なのか？

マックスは、海岸に打ち上げられていたところをロウに救われたとき、それまでの記憶をすっかり失っていた。寺院の手伝いをしている老人は、記憶を失ったことなど気にしなくてもいい、といってなぐさめてくれるが……。この老人にまたあとで会いにくると、ある伝説のことを教えてもらえる。

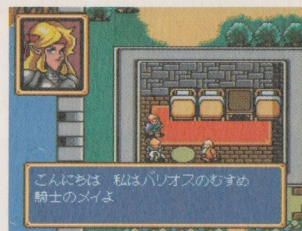
ガーディアナは平和な町。でも、気になるウワサも

酒場をのぞいてみると、老戦士・ゴートがいる。最近は平和続きで自分の立場がない、なんてグチを聞かされるが、まあ平和なのはおおいに結構。でも、町の人の話の中には少し気になる話もある。最近、旅人がやってこなくなったとか、古え（いにし）の門に続く道でゴブリンを見たとか……。

古え（いにし）の門に出没する怪しい人影

城に戻ったバリオスはガーディアナ王と深刻な相談をしていた。城の東にある古え（いにし）の門で、最近怪しい人影が目撃されているらしいのだ。ガーディアナの国には、古え（いにし）の門に封じられた神々の遺産を守る、という大切な使命があるので、これを見すごすわけにはいかない。古え（いにし）の門の探索が必要だ。

メイのきつーいあいさつ…「あなたはよそ者よ!!」

バリオスの娘・メイは、よそ者のマックスをひどく嫌っている。こんなよそ者にバリオスが剣を教えているのが、メイにとってはひどくおもしろくないらしい。でもさ、それってただのヤキモチなんじゃない？　お父さんは私だけのものよって感じで、まだまだ人間が小さいと見た。

アンリ姫って、どんな子なんだろう？

城内の左の奥は、ガーディアナ王の娘・アンリの部屋だ。侍女が2人いるので話しかけてみよう。

入口の近くにいる侍女は、侍女仲間のタオのことをねたんでいたりして、ちょっぴり可愛くない。

でも、あとで話しかけるとわかるが、ほんとはそんなに悪い子じゃない。

最初の冒険のメンバーは、これでキマリ!!

古え(いにし)の門の探索を引き受けたあと、仲間を集めに町に戻ろうとすると、城のほうから走りよる者たちがいる。戦士のラグ、騎士のケン、魔道士のタオ、アーチャーのハンスだ。王の命令で古え(いにし)の門の探索に参加することになった仲間たちである。続いて僧侶のロウが押しかけてきて、これで仲間集めは完了。

準備を整え、いざ古え(いにし)の門の探索に出発!!

仲間が揃ってからもう一度王様に会うと、金貨100枚を手渡してくれる。町の道具屋で買えるだけ薬草を仕入れておこう。もう本陣に入れるようになっているので、ここで軍師ノーバの助言を聞き、仲間のステータスを確認。町を出ると馬車が自動的に古え(いにし)の門まで連れていってくれるぞ。

戦闘① 古え(いにしえ)の門

敵部隊	ゴブリン×5、ドワーフ×2、ルーンナイト×1
勝利条件	敵のボス（ルーンナイト）を倒す

古え(いにしえ)の門では、ルーンファウスト軍の部隊が封印のカギを探している真っ最中。謎の地震のあと、いよいよ最初の戦闘が開始される。

一番最初の戦闘だけあって、敵部隊の編成はたいしたことはないが、こちらも全員レベル1。ハンスやケンの遠距離攻撃と、タオのブレイズをうまく利用して慎重に戦おう。

とくにルーンナイトは攻撃力が高いので、集中攻撃で一気に倒さないと死人が出る。

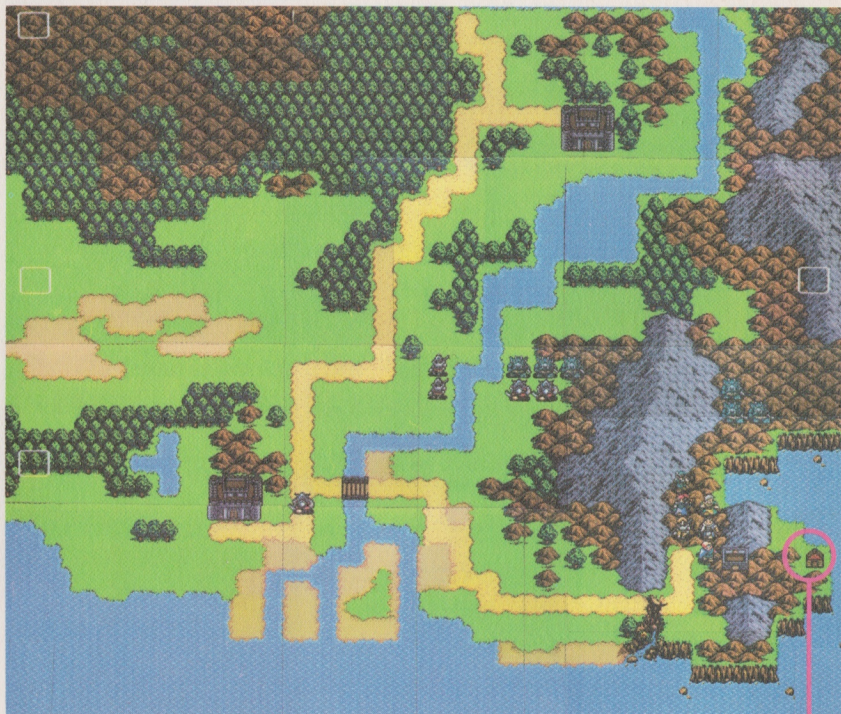
ルーンナイトは撃破!! だがガーディアナが危い!!

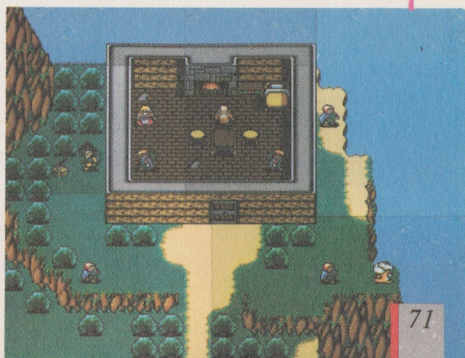
ボスを倒すことが勝利条件となっている戦闘では、先にボス以外の敵をすべて倒すようにしよう。ボスを先に倒すと、残りの敵もすべて消えてしまうので、せっかく稼げるはずの経験値がもらえずもったいない思いをすることになる。

さて、ルーンナイトは倒したものの、その捨てゼリフがなかなかおだやかではない。何と、今、ガーディアナがルーンファウスト軍のカインに攻めこまれているらしいのだ!!

▲捨てゼリフを残して息絶えるルーンナイト!! カインとは何者か？ それに封印のカギって、いったい何？

戦闘② 古えの門〜ガーディアナ

敵部隊	ゴブリン×6、ドワーフ×3、ルーンナイト×2
勝利条件	敵全滅、または主人公がガーディアナに入る

ガーディアナに戻る道は地震によってふさがれている。北の山道を突破するときは、山や森などの地形効果をうまく利用して戦おう。

また、古えの門のすぐ東にある山小屋には、世捨て人の神父が住んでいる。古えの門の戦闘で死んでしまった仲間がいたらここで復活を。

はたしてヨーグルトはイカスかイカさないか？

山小屋のそばの崖っぷちに、じっと海を見つめる変な生き物がいる。こいつがヨーグルトだ!!

このヨーグルト、山小屋に住む娘さんからはすっかり気持悪がられてしまっているが、話しかけても「…………」と無言で、何を考えているのかよくわからない。冒険が進むと仲間になるぞ。

6人目の仲間、まき割りゴングだ!!

小屋のわきでまきを割っているいかついおっさんは、旅の修業僧・モンクのゴングである。

この小屋の元神父のもとで修業する予定だったらしいが、ルーンファウスト軍と戦うマックスたちの姿を見て予定を変更、いっしょに戦ってくれるそうだ!!　ヒールが使えて戦闘もちょっとだけ得意。

仲間をレベルアップさせながらガーディアナへ!!

パーティー全体の戦力を高めるには、仲間全員を平均的にレベルアップさせていくことが大切だ。レベルの低い仲間は、ほかの仲間に敵のHPを減らしておいてもらいその後でとどめを刺さし、優先して経験値をふりわけよう。敵のHPを1にしておけば攻撃が当たりさえすれば僧侶でも倒すことができる。

廃墟と化したガーディアナの町

ガーディアナに戻ると町の中はもうメチャクチャ。ルーンナイトの言葉どおり、ルーンファウスト軍の襲撃を受けたのだ。

騎士や兵士たちの必死の応援でルーンファウスト軍は何とか追い払うことができたが、ガーディアナの兵力も大きな打撃を受けたようだ。

甦える老戦士。ゴートが仲間になった!!

ゴートもルーンファウスト軍の襲撃に立ち向かった1人だが、その奮闘もむなしく、ゴートの娘は敵の兵士に殺されてしまった。「わしの力ではどうすることもできなかった……」といって悔しがるゴート。ゴートはマックスたちとともに、ルーンファウストと戦うことを決意した!!

暗黒の剣の使い手、ルーンファウストのカイン

城の王座の間では、バリオスが何者かと対決している。この仮面の剣士こそ、ルーンファウストのカイン。カインは封印のカギを求めてガーディアナに攻めこんだらしいが、城には封印のカギはなく、そのかわりにガーディアナの宝を手に入れたらしい。カインの暗黒の剣がバリオスを襲う!!

封印のカギはどこに？　そして神々の遺産とは？

ルーンファウストの皇帝・ラムラドゥは、古(いにし)えの城に眠る神々の遺産を狙っているらしい。しかし、古(いにし)えの城に入るためには、古(いにし)えの門を開ける封印のカギが必要なのだ。ルーンファウストに封印のカギを渡してはならない。メイを仲間に加えたマックスは封印のカギを求めて旅立つことになった。

カインに奪われたガーディアナの宝とは何か？

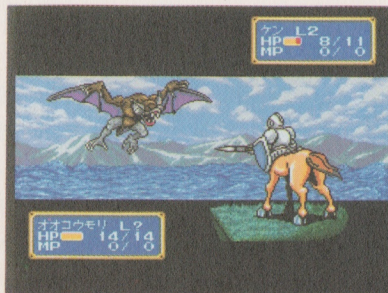
城の宝物庫の一番奥に置かれている宝箱。この中にガーディアナの宝が大切に保管されていたのだ。ガーディアナの宝……、それはいったいどのような物なのだろうか？

数々の謎をはらんで、マックスたちの本当の戦いの旅が今こそ始まろうとしている。

戦闘③　ガーディアナ～アルタローン

敵部隊	ドワーフ×５、オオコウモリ×５、ルーンナイト×５
勝利条件	敵全滅、または主人公がアルタローンに入る

ルーンファウスト軍はガーディアナの同盟国・アルタローンに向かったらしい。敵部隊を撃破し、アルタローンをめざせ!!

この戦闘では少しずつ進んで、一度に戦う敵の数をなるべく少なくするのがコツ。どこまで進めば敵が動き出すか慎重に探りを入れよう。初登場のオオコウモリの移動距離と眠りの攻撃には要注意だ。

謎の女占い師ミシャエラの不吉な言葉

アルタローンの町に入ると、女占い師のミシャエラがいる。マックスの未来を占ってくれるというが「はい」を選んでも、「いいえ」を選んでも、ろくなことをいわない。何だか気に入らないな。

ところでミシャエラの近くにいる男の人!! ちょっと趣味が悪いんじゃない?

アルタローンは金余りの国。宝箱がゴロゴロしてる

かつては貧しかったアルタローンも、裏山で珍しい鉱石が発見されてからは、おかげで生活水準が急上昇。みるみる金持ちの国になりお金など腐るほどあるのだ。家の中などに宝箱がゴロゴロ転がっているのでありがたく中身を頂戴しよう。でもさ、これってもしかしなくても泥棒だよな。

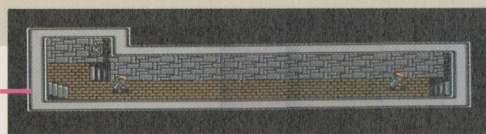
城ではあっさり門前払い。大事な客って誰だろう?

アルタローンのお城へは最初は入れてもらうことができない。何でも、王様が大事なお客と会っているところだそうだ。最近はよその国の人がよく城に出入りしているらしいが、大事なお客ってのは何者だ? 町の中にいる誰かからある話を聞くと、やっと城の中に入れてもらえるようになる。

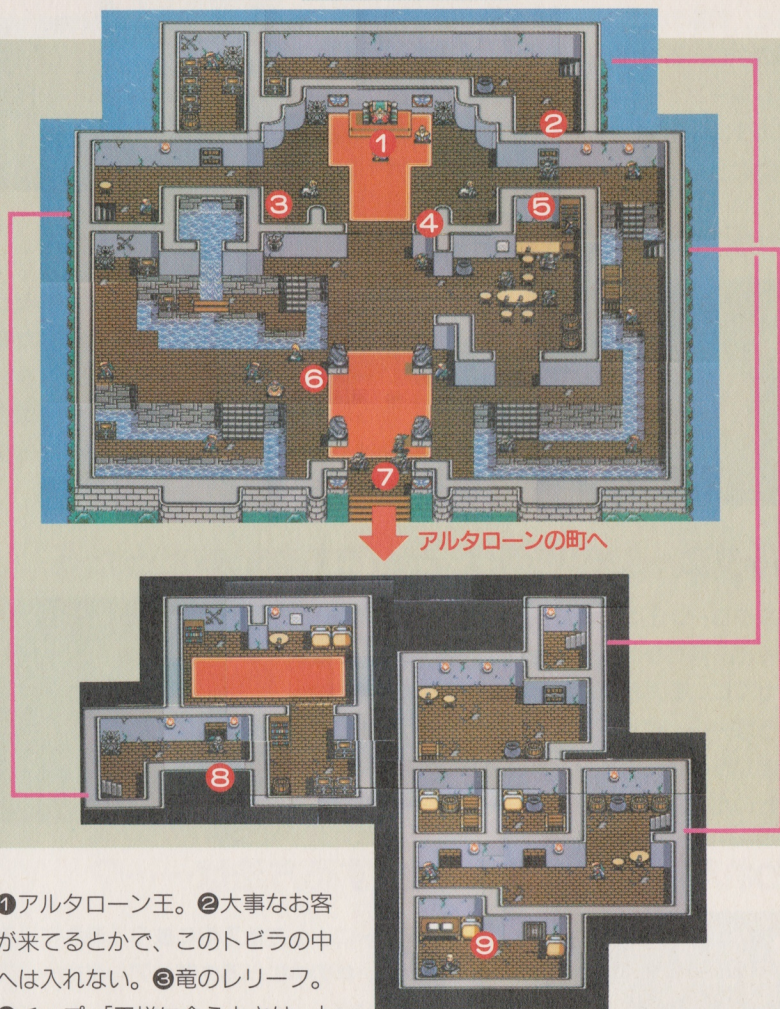
池の中にポツンと宝箱。どうやって取ろうか?

アルタローンの町を歩き回っていると、池の中央の小さな島に宝箱があるのが見える。が、歩いて取りに行ける場所ではない。池のそばで新しいドレスを自慢している女の子と、少し離れたところにある荷車がこの宝箱を取りに行くためのキーになっているのだが、マックスの溺れる姿が情けない。

アルタローンの町

❶釣りをしているお金持ち。❷道具屋。❸教会。ここにいるのは見習いで、神父は最初は留守だ。❹荷車。❺酒場の中に武器屋がある。❻ガーディアナ城で下働きをしていた人。❼本陣。❽謎の女占い師ミシェラ。❾アルタローンがお金持ちの国になったことを素直に喜べない、という老人。

本陣の先に伸びる通路の行き止まりに階段が。この先はどこへつながっているのかな。

武器屋	ショートソード　スピア　ハンドアックス　木の杖　木の矢
道具屋	薬草　回復の実　天使の羽

アルタローン城

❶アルタローン王。❷大事なお客が来てるとかで、このトビラの中へは入れない。❸竜のレリーフ。❹チップ。「王様に会うときは、十分気をつけて」と教えてくれる。❺何と城の中にも酒場があり、真っ昼間から兵士たちが酒を飲んでいる!! ❻足をくじいただけなのに、大怪我をしたと騒ぎまくるお姫様。❼城の出入口。❽見張り(?)の兵士。❾地下牢。

アルタローンの城の中にルーンナイトの姿を発見!!

アルタローン城内の左側にある階段から地下に降りると、部屋の入口の前で兵士が見張りをしている。部屋の中にいるのはまぎれもなくルーンナイト!!しかしルーンナイトは、すぐにいなくなってしまう。

アルタローンは、ガーディアナの同盟国。その城の中にどうしてルーンナイトがいるのだ?

ガーディアナのことを王に伝え、助力を求めよう

ガーディアナがルーンファウスト軍に襲われたという話を聞くと、アルタローン王はひどく驚いた様子。アルタローン王は、さっそく軍師を交えて検討するので、わしについてこいというのだが、王様のあとを追いかけるのは、町で必要な買い物をしっかり済ませてからのほうがいいぞ。

アルタローンの軍師は、とんでもない奴だった!!

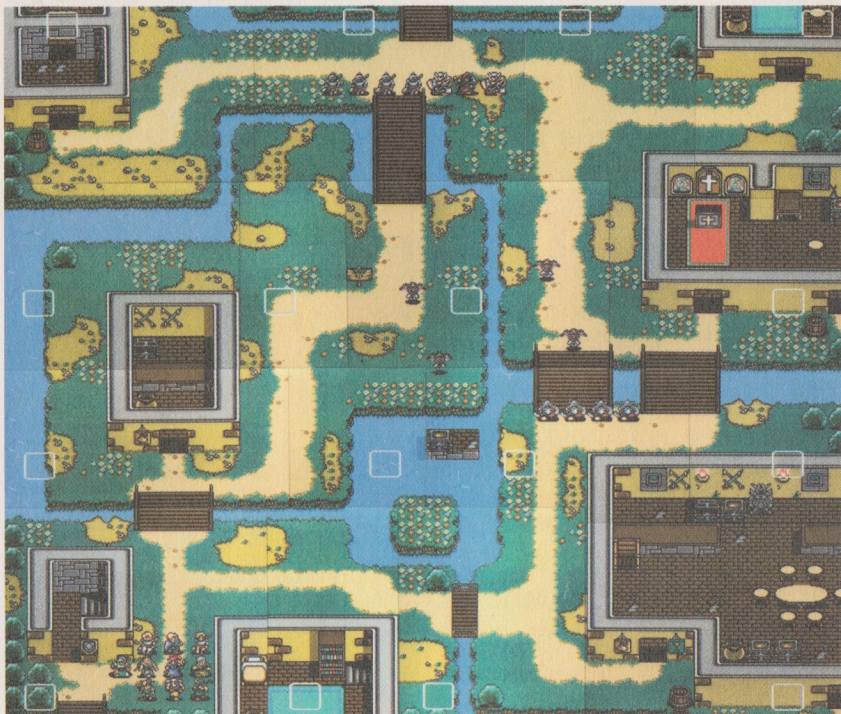
アルタローン王のあとを追って地下の部屋に降りていくと、何だかヤバイ雰囲気だ。アルタローン王のとなりにいる人物はたしかどこかで見たことがあるような……。何と、アルタローン王のいっていた軍師というのは、ルーンファウストのカインのことだったのだ!!

あわれ牢獄のマックス。脱出する方法は……?

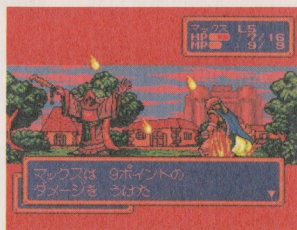
ルーンナイトによって地下牢に放りこまれてしまったマックス。牢の中にいる先客はアルタローンの町の教会の神父だ。

地下牢の鉄格子はしっかりとした造りで、マックスには開けることができないが、鉄格子を調べてみると……。

戦闘④　アルタローン市街戦

敵部隊	ドワーフ×4、オオコウモリ×4、ルーンナイト×4、スナイパー×2　、ダークメイジ×1
勝利条件	敵を全滅させる

　チップに助けられ、地下道を抜けて町に戻ると、そこにはカインの姿が!!　しかしダークソルから「神々の遺産について新たな手がかりが見つかった」という伝言が届き、カインはすぐにいなくなってしまう。あとに残った敵部隊を撃破し、アルタローンを解放せよ!!　スナイパーとダークメイジの遠距離攻撃には十分注意しよう!!

スナイパーとダークメイジの射程距離に気をつけろ

アルタローン市街戦で初登場のスナイパーとダークメイジは、射程2の遠距離攻撃をしてくるのでうかつに近よれない。とくにダークメイジの場合は、うっかり密集した隊形で接近すると、ブレイズ2で一度に何人もの仲間が被害を受ける恐れがあり、そこをスナイパーに狙われるとヤバイ。

アルタローンの人々は、もうすっかりマジメ

戦闘が終わったら、もう一度アルタローンの町の人たちの話を聞いて回ろう。平和に慣れ切っていたアルタローンの人々も、いきなり町の中で戦闘が起こったことですっかり目がさめたようだ。ルーンファウスト軍がリンドリンドに向ったらしい、なんて話も聞くことができる。

王様だって、たまには間違いをすることもあるさ

アルタローン王は、国のみんなのことを思ってルーンファウスト軍に協力したのだが、カインにとってはアルタローンのことなど最初からどうでもよかったのだ。アルタローン王は今、深く深〜く後悔しているので、まあ許してあげようじゃないか。城にはマナリナへ行けと助言してくれる人もいる。

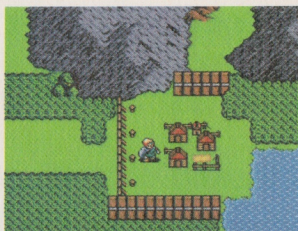
秘密の地下道を通ってリンドリンドへと向え!!

カインはここから北にあるリンドリンドへと向かい、そこから船でルーンファウストに戻るつもりらしい。王様を許してやると、リンドリンドへの近道になっている地下道の見つけ方を教えてくれるはずだ。リンドリンドの北西には、魔道士たちの国・マナリナもあるという。

第2章 神々の泉とその精霊

まずは、リンドリンドの町で情報集めだ!!

ルーンファウスト軍を追ってリンドリンドへとやってきたマックスたち。最初は町の外に関所があってどこへも行くことができない。

とりあえずリンドリンドの町に入り、人々の話を聞いてみよう。

町の中にはぽっかりと空き地があり、立て札を読むと「サーカステント建設予定地」などと書いてある。武器屋の2階には冒険家のボーケンという人がいるが、このボーケンはこのあともたびたび登場する。発明家・クロックの家も訪ねてみよう。

ルーンナイトはみんなのヒーロー?

リンドリンドの町の劇場では、まったくとんでもない芝居が上演されているので、ぜひ見物しよう。芝居の題名は「ルーンナイト大活躍」。その内容はというと……、いや、これはぜひ自分で確かめてくれ。あ～、情けない。でも、芝居の内容はあとで変わるぞ。

リンドリンドには関係のないことでござんす

リンドリンドを代表する議長の話によると、カインはすでにこの国を訪れ、ここにある船を根こそぎ買ってルーンファウストに戻ったそうだ。

議長はルーンファウストがガーディアナを滅したことにはまったく無関心。そんな話はマナリナへ持っていけ、などといって関所を開けてくれる。

リンドリンドの町

❶教会。❷議長の家。議長の孫はサーカスを楽しみにしている。❸自称天才発明家クロックの家。弟子のガンツとスチームスーツの試験中だ。❹劇場。❺道具屋。❻ここの宝箱の中には、はやてのリングが入っている。❼本陣。❽武器屋。ここの2階が冒険家・ボーケンの部屋。❾サーカステント建設予定地。❿港には船がひとつだけあるが、これは議長の家に代々伝わるもので、売り物ではない。

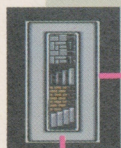
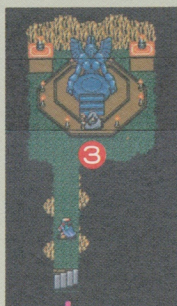
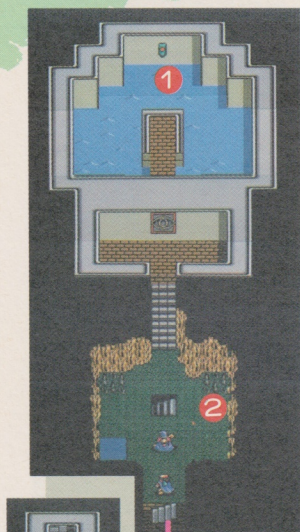
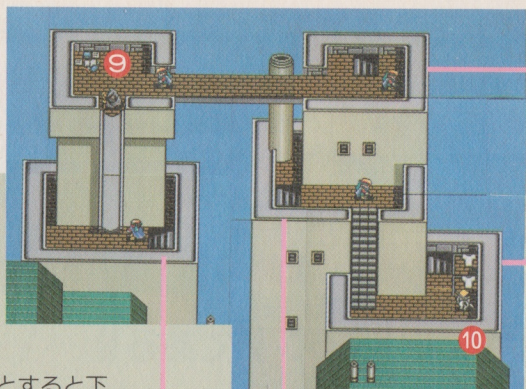
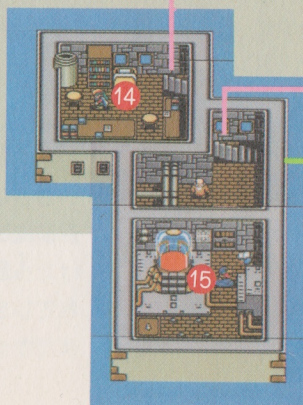
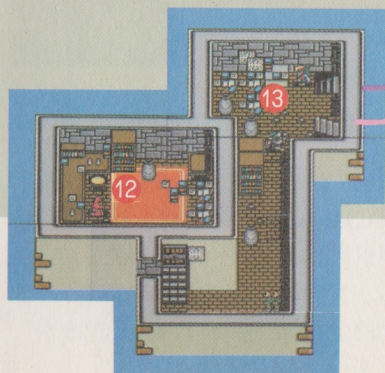
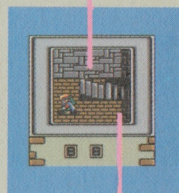
武器屋	ミドルソード　スピア　ブロンズランス　パワースティック　木の矢　木の杖
道具屋	薬草　回復の実　毒消し草　天使の羽

戦闘⑤ リンドリンド〜マナリナ

敵部隊	ドワーフ×3、オオコウモリ×2、スナイパー×2、ゾンビ×4、ダークメイジ×3
勝利条件	敵全滅、または主人公がマナリナに入る

序盤の進軍ルートは、北の森を通るか、橋を渡るのかふた通りがある。橋を渡る場合はドワーフに邪魔されてスムーズに進めず、おまけにオオコウモリも襲ってくるので注意しよう。初登場のソンビは攻撃力が高く、毒を持つ。僧侶のアンチドウテ用にMPを温存するか、毒消し草を用意しよう。ブレイズを使うと倒すのがラクだ。

マナリナ

❶記憶の泉。❷暗黒洞くつの入口。❸召喚おじさんが何やら怪しげな魔法を実験中。❹最高位魔道士・オトラントの部屋。この奥に地下へ降りる階段がある。❺ガーディアナ王の娘アンリ。❻教会と本陣。❼図書室。魔法に関する本がいっぱい。「ドミンゴ卵の作り方」「ドミンゴ卵の育て方」なんて本もある。❽マッドサイエンティストならぬマッド魔道士(?)の部屋。

❾話しかけようとすると下にすべり落ちてしまい、上に戻れなくなるへんな魔道士。❿洗濯物を乾かすアーサー。⓫自分の部屋に勝手に階段を造られて、怒っている魔道士。⓬とってもエライ魔道士の部屋。⓭可愛いもの好きの兵士。⓮アンリの部屋。⓯実験バーサンの部屋。実験のアシスタントを募集中だ。

ガーディアナ王の死を知り、アンリは大ショック!!

マナリナの城内に入ると、まず最初に出会うのがアンリだ。父であるガーディアナ王の死を告げられ、アンリはショックを受けて走り去ってしまう。アンリを探してもう一度話しかければ、仲間に加わってくれるぞ。ところでアンリの話だと、ガーディアナの宝というのは、光の剣のことらしい。

いかにも、わしがオトラントである!!

マナリナでぜひとも会わなければならないのがこの人、最高位魔道士のオトラントだ。

封印のカギのありかは残念ながらオトラントも知らないそうだが、マナリナの地下にある記憶の泉が神々の封印と何か関係があるらしい。しかし、記憶の泉に行くには、輝きの玉が必要だという。

ここが暗黒洞くつの入口だ……でもちょい待ち!!

輝きの玉は地下の暗黒洞くつにある。オトラントと話をしたあとは、洞くつの入口の前で通せんぼしている魔法使いのオバサンがどいてくれるので、いつでも暗黒洞くつに入ることができる。でも、洞くつに入るのは、アンリを仲間にしてからのほうがいい。まず、アンリを探そう!!

恐怖の召喚実験!! この恐しさに耐えられるか?

もうひとつの地下室の祭壇では、召喚おじさんが召喚魔法の実験を始めようとしている。一度話しかけたら最後、いやだといっても強引に実験を見せられてしまう。しょうがないから見物していこう。いまだかってない恐しいものとは、いったい何か!?

「いいものをやろう」って、これいったい何ですか

1階右奥の部屋にいる魔道士は、いろいろヘンな魔法の実験ばかりしているらしく、魔道士仲間からも気味悪がられているらしい。一度話しかけると「お客さんとは珍しい」。もう一度話しかけると「友情のあかしとして……」などと、もうすっかり友達感覚だ。そんでもって、ヘンなモノをくれる。

今週の成果、ニワトリ6、うさぎ2、ネコ3……

マナリナにはとにかくアヤシイ連中が多い。実験バーサンってのが、これまたかなりアヤシイのだ。何でも人間をほかの動物に変える研究をしているそうだが……。実験を手伝ってくれないか、とたのまれてしまうが、はたしてウンと返事をしていいものやら悪いものやら。

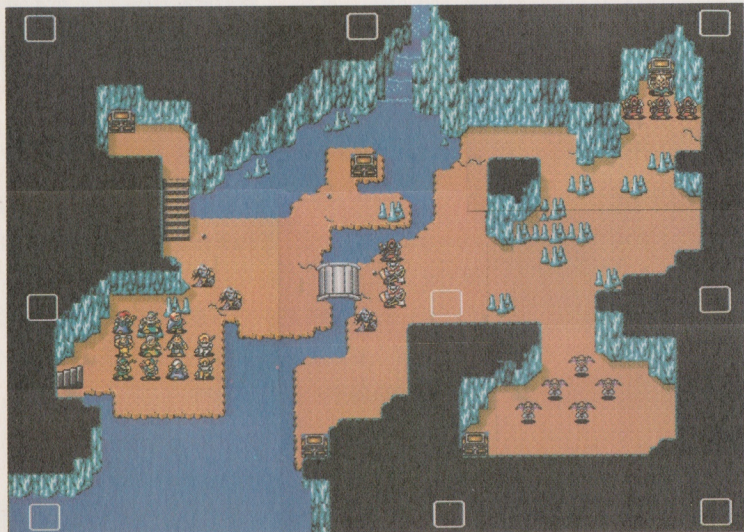
洗濯の騎士・アーサー。メシのために洗濯をする!!

マナリナの城をウロウロしているとせっせと洗濯物を乾しているアーサーを発見。以前はれっきとした騎士だったらしいが、どうも戦いには向いていないとかで、いまではこのマナリナの洗濯係である。メシを食わせてもらうかわりに洗濯をする。なるほど働かざる者食うべからずである。

わしは可愛い動物が好きなんです

とってもエライ魔道士様の部屋の手前で通せんぼしてる兵士のおじさんも、けっこうヘンな人だったりする。人間は大キライで、好きなのは可愛い動物だけなんだそうだ。このオジサンの通せんぼを突破すれば、エライ魔道士様から何か教えてもらえるかも。

戦闘⑥　暗黒洞くつ

敵部隊	ゾンビ×3、スナイパー×2、ダークメイジ×4、オオコモリ×5、スケルトン×1
勝利条件	敵を全滅させる

最初のゾンビ2体は動かないので、魔法などの遠距離攻撃で安全に倒せる。お次は橋の付近での攻防に移るが、ダークメイジとスナイパーに注意して戦おう。最後の宝箱の手前では、3体のダークメイジをいかに効率よく倒すかがポイント。ぐずぐず戦うとブレイズ2を連発されるぞ。（ここでは、力のリングが手に入る）

輝きの玉を入手したら、オトラントに会え!!

ついに輝きの玉を入手!!　洞くつを出ると、魔法使いのオバサンがオトラント様に報告しろというので、さっそくオトラントに会いに行こう。

オトラントは地下の大きなトビラの先にある泉で、輝きの玉を使えと教えてくれるぞ。

記憶の泉の精霊が姿を現し、何かを語る……

記憶の泉で輝きの玉を使い、泉の精霊に会おう。そもそも輝きの玉とは、資格を持つ者だけが手にできるもの。マックスは泉に選ばれた者なのだ。

このあと、オトラントはマックスたちの軍に名前をつけてくれる。その名も光の力を司る者、〝シャイニング・フォース〟だ!!

リンドリンドに戻るとサーカステントができていた

オトラントからシャイニング・フォースの名を授ったらリンドリンドに戻ろう。おっとその前にアーサーに会うのも忘れないように。

さて、リンドリンドに戻ってくると空き地に大きなサーカステントができている。でも、まだサーカスは始まっていないらしく、中には入れないのだ。

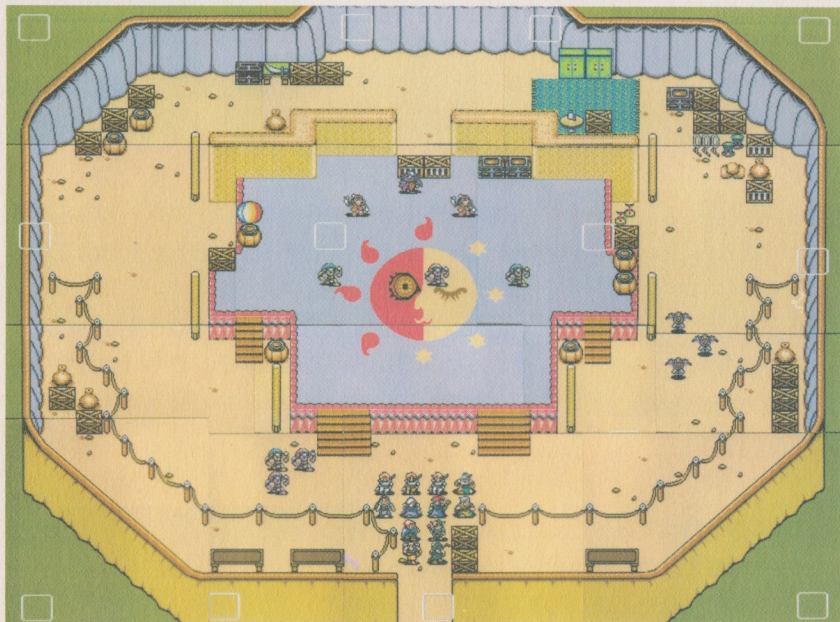
議長の家に、何か困ったことが……

議長の家を訪ねてみると、この間とはうって変って謙虚な態度だ。何か頼みたいことがあるらしく、頼みを聞いてくれたら議長の家に代々伝わる船を貸してくれるという。実はこの数日間、議長の孫が行方不明になっているとのこと。孫を探してほしいというのが議長の頼みだ。

議長の孫を連れ去ったのは、サーカスの連中?

サーカステントの近くで見張りをしている男に話しかけると、議長の孫なら2、3日前にテントのそばで見かけたきりだという。もしかすると議長の孫はサーカスの奴らに……? とりあえずサーカステントを調べてみようと、中に入ったマックスたちを待っていたのは、女占い師のミシャエラだった!!

戦闘⑦　リンドリンドサーカス

敵部隊	オオコウモリ×3、ドール×3、パペット×3、ヘルピエロ×2、ミシャエラドール×1
勝利条件	敵のボス（ミシャエラドール）を倒す

ミシャエラドールはフリーズ3を使うので要注意。うっかり密集した陣形で攻めていくと大打撃を受ける。（ここでは、はがねの矢、守りのミルクが手に入る）

議長の孫を無事救出!!　これで船が手に入るぞ!!

必死の思いでミシャエラドールを倒すと、物かげからひょっこりと議長の孫が!!　ミシャエラはこの子の魂をダークソルにささげるつもりだったらしい。

とにかくこの子が無事で何よりだ。さっそく議長に会いにいき、船を借してもらおう。議長の許可があれば船に乗りこむことができるのだ。

いよいよ船に乗って、東大陸へ!! だがしかし…!!

やっと船を手に入れたマックスたち。この船さえあれば、カインを追いかけて東大陸に渡ることができるのだ。

だが、仲間の乗船を待つマックスの前にまたしてもあのミシャエラが現れる!! こいつは、ほとんど憎ったらしいネーチャンだぜ。

ミシャエラのおかげで、東大陸行きはおあずけだ!!

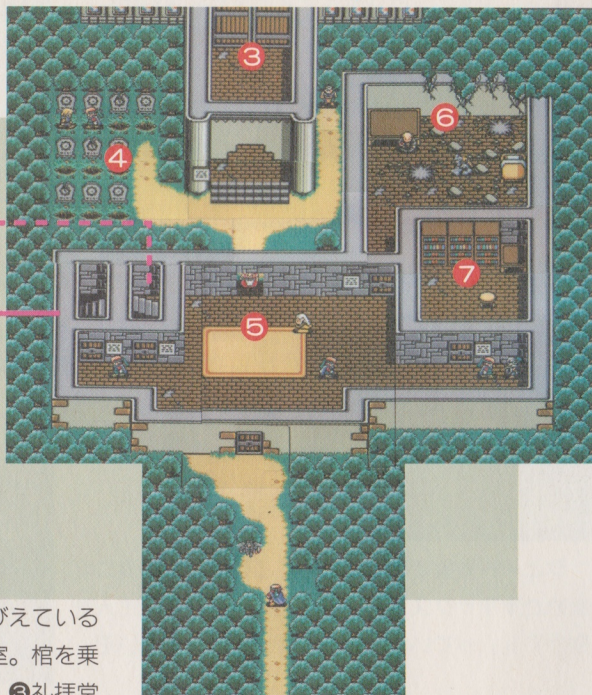
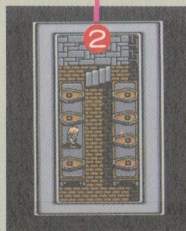
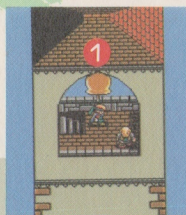
船が燃やされてしまったことを議長に話すと、リンドリンド以外で船のある場所は、はるか北東のウランバートルだけだそうだ。もうガッカリ。

シェード教会で案内人を雇えといわれ、素直に北をめざすマックスたち。おっと、いきなり「主人を助けて!!」っていわれても、事情がわからないぞ。

ど〜んと暗いムードのシェード教会

シェード教会にいる人たちのいっていることは、なんか昔のことばっかりだと思わないか? この教会はどうも雰囲気が妙だ。

教会の図書室には教会の記録がある。読んでみるととても重要なことが書かれているが、一番大事な部分がなぜか破かれている。

シェード教会

❶鐘つき堂。何かにおびえている男の人がいる。❷霊安室。棺を乗せる台の上に男の人が。❸礼拝堂の入口。❹墓地。つい最近堀り起こされた形跡がある。❺教会の裏へ抜ける出口。最初は女の子が通せんぼしていて通れない。❻神父の部屋。砕けた壁の破片などが部屋中に散乱し、なぜかゾンビがいたりする。❼図書室。❽主人公たちに助けを求める鳥人・アモン。

神父の部屋はメチャメチャ!! 何かおかしいぞ

たしかマナリナのエライ魔道士は、シェード教会ではガーディアナ王の血を引く者が代々神父を務めている、と教えてくれたはず。この神父もやはりそうなのか？　ところで、この部屋の中の荒れようはいったいどうしたことだ。どうもここで何かがあったみたい……。

礼拝堂で神への祈りを…ささげるどころではない!!

マックスが礼拝堂の中に入ると……ドキッ!!　教会にいた人たちが後ろからぞろぞろついてきて、なんだか逃げ道をふさがれたみたいな気がする。

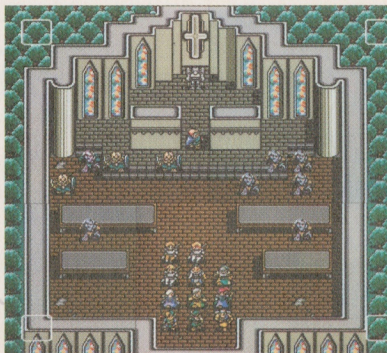
礼拝堂の奥には1体の石像らしきものがある。どうせ外には出られないのだから今さらじたばたしても始まらない。腹を決めて石像に近づいて行くと、突然、石像が叫んだ!!

戦闘⑧　シェード教会

敵部隊	ゾンビ×6、スケルトン×3、グール×1
勝利条件	敵のボス（グール）を倒す

この礼拝堂はルーンファウストの軍師・ダークソルのワナだったのだ。ダークソルはマックスのことをよく知っているらしいが、2人はどういう関係なのだろうか?

この戦闘の敵はゾンビなどのアンデッドばかりなので、タオとアンリのブレイスが頼りになる。ブレイズ2をうまく使って群がるゾンビどもをまとめて倒そう。

戦闘終了後、石にされていたバルバロイと、その妻・アモンが仲間になる。鐘つき堂の男にも、もう一度会ってみるといい。

第3章 ルーンファウストの秘密兵器

バストークにもルーンファウストの黒い影が……

鳥人バルバロイとアモンの道案内で、マックスたちは山の町・バストークに到着した。

バストークの町にいるのはほとんど女と子供ばかり。この町の男たちはいったいどこへ行ってしまったのだろう。

バストークの人たちの話を聞いて回っているうちに、事情はだんだんわかってくる。

この町の男たちは、みんなルーンファウスト軍によって採石場に連れていかれ、そこで無理矢理働かされているらしいのだ。

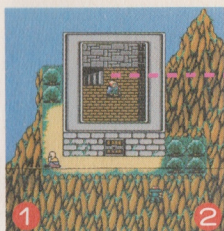
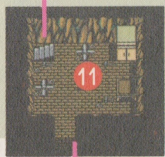
わしが薬作りの名人、ステトラ様じゃ!!

バストークの人たちは、もうひとつ困っていることがある。この町の族長・ワーウルフのザッパが、ルーンファウストの陰謀で薬を飲まされ、野獣の心を抑えることができなくなったというのだ。ステトラ老人によると「月のしずく」という薬さえあれば、野獣の心を静められるらしいのだが…。

1本橋にルーンファウスト軍が集結中……?

山の上のほうに1本橋の様子をながめている老人がいる。1本橋は、バストーク地方とパオ大平原を結ぶ唯一のルートだ。老人の話では、そこにルーンファウスト軍が大量の兵を集めているらしい。

ところで、ここの崖にへばりついている男、どこかで一度会ったような気がするが?

バストーク

❶1本橋を見張る老人。❷冒険家のボーケン。❸ザッパの王座の間。❹本陣　❺教会。❻通せんぼする女の子。❼薬作りの名人ステトラの家。❽武器屋と道具屋。❾採石場へと続く道。❿牢獄。⓫コーキチの作業場。⓬コーキチの家。⓭かつてガーディアナ城で働いていた人の家。⓮まだ未完成のため、とても狭い家。

武器屋	ミドルソード パワースピア ブロンズランス ミドルアックス パワースティック 鋼の矢
道具屋	薬草　回復の実　毒消し草　天使の羽

採石場へ行き、男たちを解放しよう!!

ザッパの玉座の間には、ザッパの侍女とアーチャーのディアーネがいる。侍女の話によると、ルーンファウスト軍の目的はレーザーアイという武器の発掘。バストークの男たちは、そのために採石場でこき使われているのだ。侍女から話を聞いたら、ディアーネに話しかけて仲間にしよう!!

戦闘⑨　採石場

敵部隊	スケルトン×6、ハンターエルフ×2、プリースト×3、ダークメイジ×2、マスターメイジ×1、リザードマン×1
勝利条件	敵を全滅

通り道や階段では、仲間が渋滞しやすいので、仲間のすばやさや移動距離をよく考えて動かそう。バルバロイたちの使い方もこの戦闘で研究しておくといい。

ヒールを使うプリーストはめんどうな奴だが、これを逆手に取ってわざとヒールを使わせ、1体の敵から得られる経験値をふやす手もある。

「月のしずく」をステトラ様に作ってもらおう!!

ルーンファウスト軍は、すでにレーザーアイを掘り出してしまったあとだったが、月光石は採石場の洞くつで手に入れることができた。

この月光石をステトラじいさんのところへ持っていくと、ザッパの野獣の心を抑える「月のしずく」を、あっという間に作ってくれるのだ。

良薬は口に苦し、「月のしずく」もまたしかり

「月のしずく」を持ってザッパのいる牢獄へ!! 野獣の心を抑え切れずに苦しんでいるザッパをこの薬で救ってやろう。どうやらザッパは、マナリナのオトラントからマックスたちを助けるようにいわれていたらしいのだが、それがこの始末。このご恩返しは戦場で、というわけでザッパが仲間になった!!

ルーンファウスト軍は、また何かを企んでいる

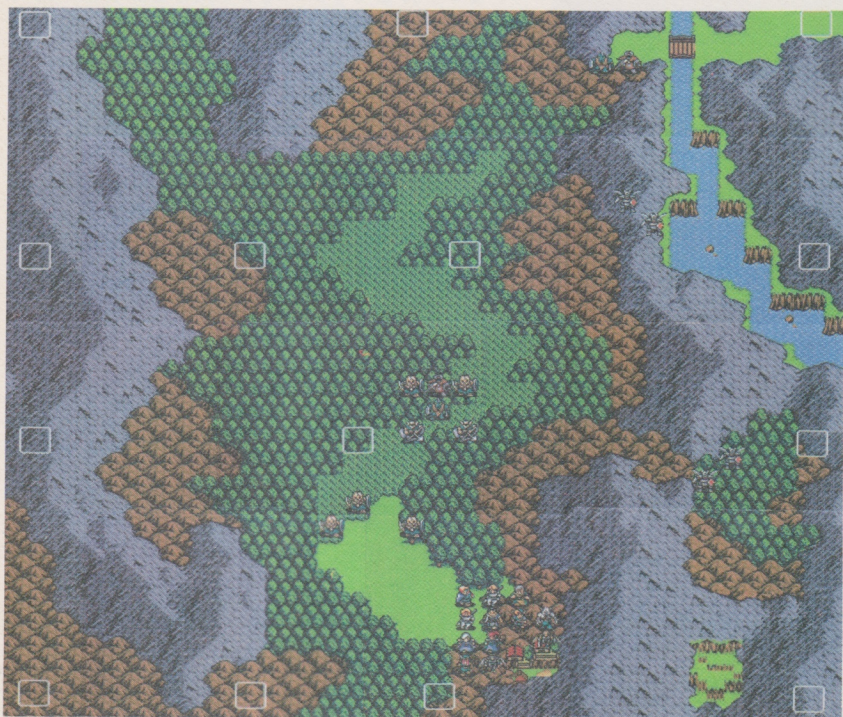
1本橋方面を監視中の老人は、またまたルーンファウスト軍の新しい動きをつかんだらしい。ルーンファウストは、1本橋の向こうにばかでっかい目玉の化物を運んでいるとか。それってもしかして、レーザーアイのこと? ところで、やっと山を上り切ったボーケンだが、このあともまだまだ登場する。

苦節50年の努力の結晶、いまコーキチが羽ばたく!!

採石場の戦闘をクリアするとコーキチじいさんに会うことができる。コーキチも採石場で働かされていたらしいが、採石場から戻るやいなや、50年も研究してきたという飛行機械をさっそくいじり始めたらしい。さて、完成したばかりの新しいウイングの出来やいかに?

戦闘⑩　バストーク地方

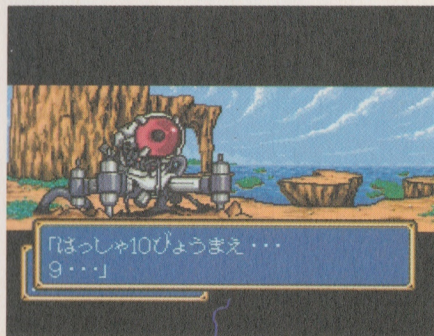
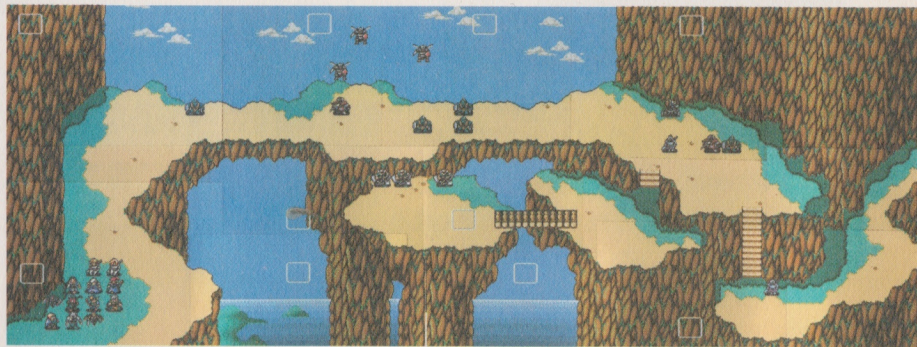
敵部隊	スケルトン×5、ハンターエルフ×2、プリースト×2、リザードマン×2、ペガサスナイト×4
勝利条件	敵を全滅

森や山の多いフィールドでは、仲間によって足の速さにかなりの差が出る。足の速い仲間が進みすぎて孤立しないように注意。森は地形効果が高く、敵味方双方にとって守るには有利な場所。敵を倒すのに少々手間がかかるので、薬草はたくさん持とう。初登場のペガサスナイトの移動距離と攻撃力の高さには要注意だ。

1本橋では、敵が仲間割れ……!?

1本橋に到着するとひとりの騎士とシルバーナイトが何やら口論の真っ最中。

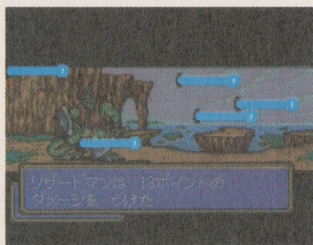
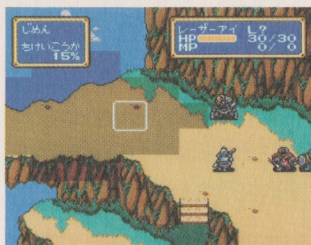
この騎士はルーンファウスト軍の卑怯な作戦に反感を抱き、この作戦からおりるつもりらしい。シルバーナイトは「好きにするがいい」などというが、やっぱり卑怯。

戦闘⑪　1本橋

敵部隊	リザードマン×5、プリースト×2、ペガサスナイト×3、ハンターエルフ×3 シルバーナイト×2、レーザーアイ×1
勝利条件	敵のボス（シルバーナイト）を倒す

幅が狭く細長い1本橋の向こう側に、うわさのレーザーアイがどっかりとすえつけられ、にらみをきかしている。1本橋をいかに無傷で突破するかがこの戦闘のポイントだ。このように歩いて移動できる範囲が限られている地形では、空を飛べる鳥人たちが有利。攻撃力と防御力に少々不安はあるが、慎重に使ってうまく援護してもらおう。

目玉親父のレーザーアイは、馬鹿か利口か？

1本橋の戦闘の目玉（まさに目玉だ!!）は、何といってもレーザーアイ。戦闘突入と同時に開始されるカウントダウンが非常に不気味だ。

おそらくバストーク地方の戦闘で薬草を消耗しているはずなので、1ターン目でリターンを使っていったん退却し、体勢を整えて出直すのが得策。

レーザーアイの射程は、1本橋をほとんどカバーしており、敵だろうが味方だろうがおかまいなしにドカンとくる。ここにいるプリーストやリザードマンは、戦闘が開始された時点ですでに死んだも同然。でも、レーザーアイが勝手に倒した敵の経験値を損することになるので、なんだか腹が立つぞ。

安全地帯でハンターエルフに狙い撃ちされるなよ!!

1本橋の中ほどに、レーザーアイの射程からはずれた安全地帯があるので、ここをうまく利用して進むといい。しかし、この安全地帯のすぐ下にハンターエルフが配置されていたりして、けっこうズルイのである。集団攻撃魔法やバルバロイたちをうまく使って、ハンターエルフを撃退しよう。

1本橋を突破し、ウランバートルをめざせ!!

1本橋の戦闘に勝利すると、崖の下から例の騎士がひょこひょこはい上がってきて、マックスたちの仲間になる。名前はペイル。崖から突き落とされても死なないとは、なかなかの強運である。

バストーク地方から1本橋を抜けるとそこはパオ大平原。めざすウランバートルは近い。

第4章 バルバザークの大要塞

パオ平原に入ったマックスたちの前に現れたのは巨大なパオトレイン。この列車は、パオの人々の家であり。また、町そのものでもあるのだ。

パオ①

❶教会。ここでヨーグルトにまた会えるかも。❷パオパブの放牧場。ちょっと変なパオパブが1匹いたりするぞ。❹武器屋。❺騎士・アーネスト。❻パオの王にして予言者、コロン。❼パオトレインの機関部。機関士のオジイサンは、なかなかの熱血老人である。❽道具屋。❾ルーンファウストの将軍・エリオットが、マックスを待っている。❿このあたりでウロウロしている老人は、バンガードを探しているらしい。バンガードって誰？

武器屋	ロングソード パワースピア ブロンズランス ミドルアックス パワースティック 鋼の矢
道具屋	薬草　回復の実　毒消し草　天使の羽

ルーンファウストはダークソルの操り人形……!?

酒場へ行くと、そこでマックスを待っていたのはルーンファウストの将軍・エリオットだ。エリオットはマックスにルーンファウストの内情を語り、真の敵はダークソルだと告げる。ダークソルは、神々の遺産を手にすれば世界を征服できるといって、皇帝・ラムラドゥをそそのかしたらしいのだ。

コロンの話を聞いたら、まず買い物を済ませよう

エリオット将軍との会見が済むと、パオトレインの中に入り、パオの王・コロンに会うことができる。

コロンによると、エリオットはルーンファウストを愛し、誇りを持っているが、ルーンファウストが道を踏み誤っていることもよく知っていて、ダークソルの企みに加担している自分を恥じているらしい。

コロンとの会話が終わると、パオトレインの出発準備も完了する。コロンが「列車を出発させてもいいですね?」と聞いてくるが、パオトレインが出発すると、武器屋と道具屋もなくなってしまう。必要な買い物をすべて済ませてから、「はい」と返事をしよう。

バルバザークへの復讐に燃える騎士・アーネスト!!

パオトレインの別の車両にいるアーネストは、ルーンファウストのバルバザーク将軍に一族を亡ぼされ、バルバザークへの復讐を誓った男だ。

アーネストは、強い戦士を雇ってラウンバートルへ行き、バルバザークへの復讐を果たすのが夢だという。

ヨーグルトを笑う者は、ヨーグルトに泣く

このパオ①の教会の中は通れそうには見えないが、実は通れる場所がある。よ〜く探してみよう。ちょっと卑怯なところが通れるようになっているぞ。

さて、ここを通って教会の奥のほうに進んでいくと……。

ふむ、ヨーグルト殿が転職なさるのですな？

何が何だかよくわからないまま本陣に戻ってみると、本陣の中にヨーグルトがいるではないか!!　話しかけてもよくわからないぞ。

さらに驚くべきことに、教会で転職をお願いしてみると、ヨーグルトはレベル1のくせに、いきなりCマークがついていたりする。だけど……ねえ。

はるばるバストークからコーキチじいさんが参戦!!

パオトレインが出発すると、あとに残ったのはだだっ広い空き地だけ。そこへ飛んでくるのがあのコーキチじいさんだ。

あれからウイングが（今度こそ本当に）完成し、マックスたちを助太刀するために追いかけてきたという。ウイングナイト・コーキチが仲間になった!!

飲んだくれの用心棒、バンガードも仲間になった!!

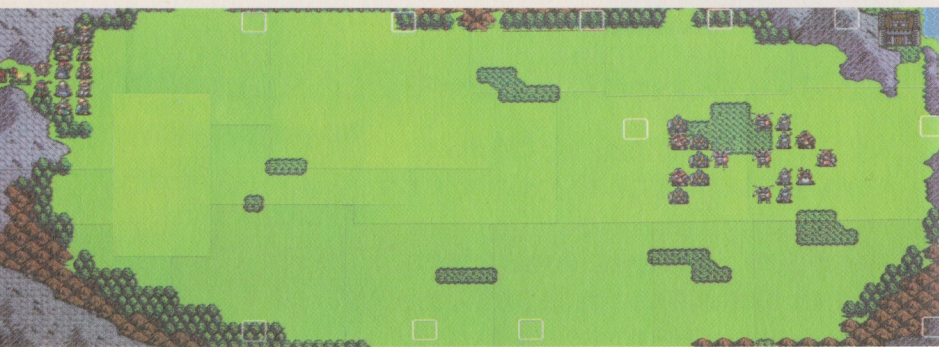
コーキチが仲間になったあと、さらに空き地をうろついてみると、ひとりたたずむ騎士の姿があった。

その名をバンガード。パオトレインに雇われていた用心棒だが、コロンの命令でマックスたちを手伝ってくれるとのこと。本陣でも酒ばかり飲んでいる筋金入りの飲んだくれだけど、その実力は本物だ。

戦闘⑫　パオ大平原

敵部隊	プリースト×3、リザードマン×5、ペガサスナイト×4、シルバーナイト×4 ブラスローダー×1、エリオット×1
勝利条件	敵のボス（エリオット）を倒す

見渡すかぎりの草原地帯。この戦闘では地形効果はあてにできない。少しずつ進んで慎重に敵の動きを探り、少数ずつおびき出して戦おう。

最大射程3の遠距離攻撃が可能なブラスローダーは、もたもたせずに集中攻撃で一気にしとめよう。エリオットは、毎ターン12ポイントのヒーリング能力を持つ強敵だ。心してかかれ。

偉大なるエリオット将軍の最期

エリオットがシャイニング・フォースに戦いを挑んだのは、その身をもってマックスたちの力を試すためだったのだ。そしてエリオットはマックスたちに希望をたくす。すべての黒幕であるダークソルの野望を打ち砕いてほしいと。この戦闘ののち、フィールドにパオ②が出現する。

パオ②

❶本陣。❷アーネストの部隊が、ウランバートル要塞突入に成功したと教えてくれる老人。❸教会。ここにいる女の子は、アーネストが戻ってこないので心配そう。❹武器屋。❺道具屋。❻卵を暖めてヒナにする道具を手に入れたという男の人。❼パオの王・コロン。この車両にいる女の人は、アーネストを馬鹿にしたみたいな口を聞くので、可愛いくないぞ。もっと思いやりのある気持ちを持てないのか、アンタは!!　❽パオトレインの機関部。今度は機関士のジイちゃんから「触わってもいいぞ!!」とお許しが出る。❾パオパブの放牧場。ガンツがいる。❿放牧場から逃げ出したパオパブ。やはり変なパオパブが1匹いるが、さらに磨きがかかっているぞ。

武器屋	ロングソード　パワースピア　ブロンズランス　ミドルアックス　パワースティック　鋼の矢
道具屋	薬草　回復の実　毒消し草　天使の羽

命知らずのアーネスト、ウランバートル突入成功!!

パオ②には、すでにアーネストの姿はない。列車の中の老人によると、アーネストは部下とともにウランバートル要塞に突入したらしい。老人は、ウランバートルを落とすなら今しかない、すぐにアーネストの援護に向かってくれという。すぐにっていわれても、ほかの人の話も聞いておかなくちゃ。

古代人の子孫が住むプロンプトって、どんな国?

エリオット将軍は、もし自分が負けたときはマックスに伝えてくれと、コロンにことづてをたくしていた。

それによれば、ダークソルは折りにふれてはプロンプトという国の名を口にしていたということだ。プロンプトとは……?

コロンの話では、プロンプトという国は東大陸にあり、古代人の子孫が住んでいるという。そして、そこにはブンメイというものがあるらしいのだ。

ウランバートルを攻め落とし、船が手に入ったらプロンプトの国を探してみてはどうかと、コロンはマックスに助言をしてくれる。

卵から生まれたものは哺乳類じゃないのでちゅ

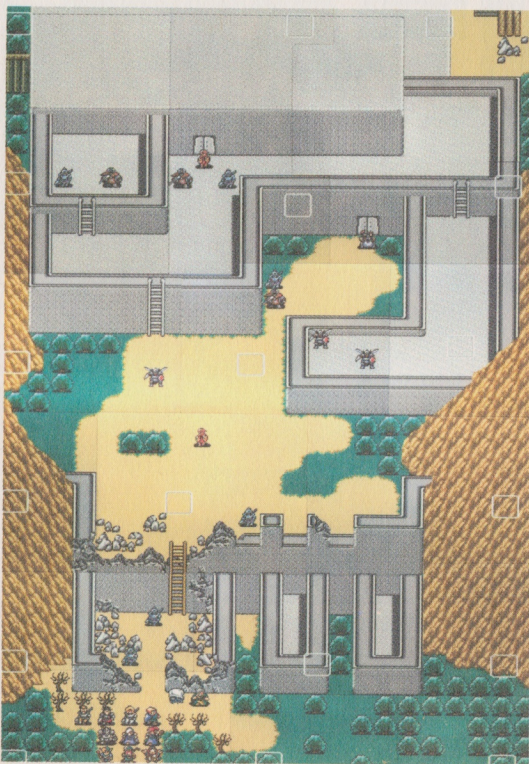
マナリナで変な魔道士からもらって以来、わけのわからないままず〜っと持っていたドミンゴ卵の謎が、ここパオ②で明らかになる。

パオ②には、卵を暖めてヒナにする道具を持っている人がいるはず。その人に話しかけてみよう。

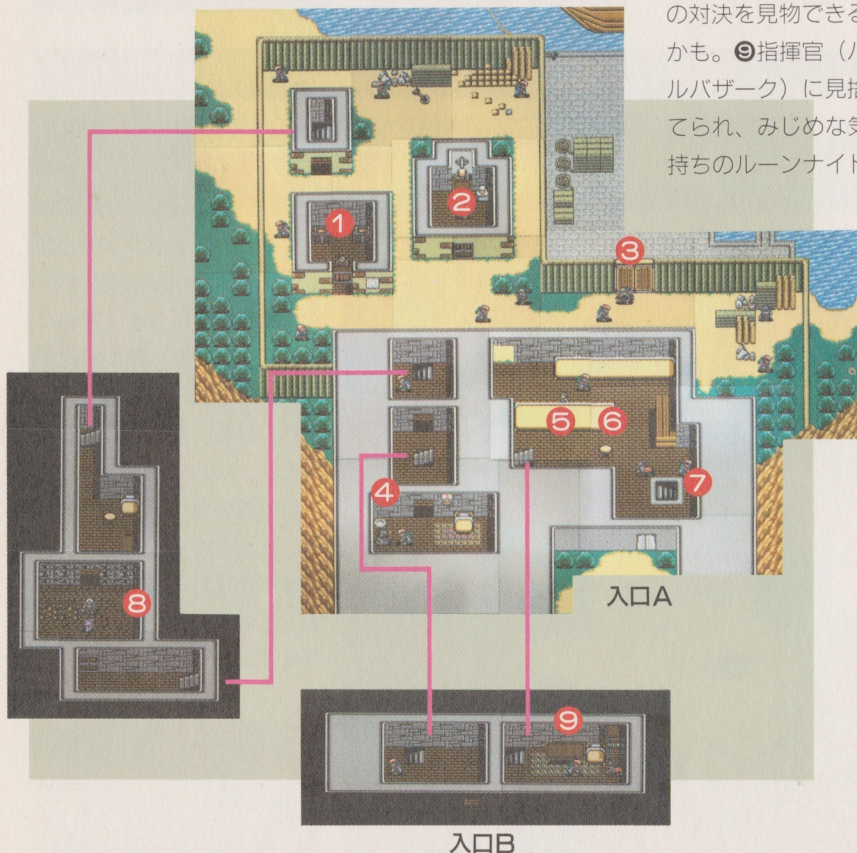
湯気を吹く鉄のカタマリ、ガンツが仲間になった!!

パオパブの放牧場にはどこかで見たような奴がいる。リンドリンドの町で、発明家・クロックにスチームスーツを着せられて、ヒイヒイいっていたガンツだ!!　スチームスーツはついに完成し、その動きは軽快そのもの。頼むぞガンツ、ルーンファウスト軍をガンツ……、いやガツンとやっつけてくれ!!

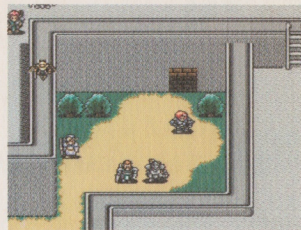
戦闘⑬　ウランバートル要塞攻略戦

敵部隊	シルバーナイト×6、ヘルハウンド×2、ペガサスナイト×3 プリースト×3、ブラスローダー×1
勝利条件	敵のボス（ヘルハウンドおよびブラスローダー）を倒す

初登場のヘルハウンドがかなり手強い。ヘルハウンドの火炎攻撃を食らうと、相当なダメージを受け、最大HPの低い仲間であれば、1発で死んでしまうこともあるかもしれない。早めにしとめてこちらの被害を最小限にとどめよう。トビラを守るヘルハウンドとブラスローダーがボスだが、2体とも倒さなければこの戦闘はクリアできない。

ウランバートル

❶道具屋。❷教会。❸港に続くトビラ。❹せっかく育てたモンスターたちが、みんな倒されてしまったといって、悲しむ魔道士。❺このあたりにウランバートル要塞の設計者がいる。要塞を落とされて大ショック!!　❻降参するルーンナイト。バルバザークが船で逃げようとしていることを教えてくれる。❼本陣。❽地下室。アーネストとケルベロスの対決を見物できるかも。❾指揮官（バルバザーク）に見捨てられ、みじめな気持ちのルーンナイト。

武器屋	なし
道具屋	薬草　回復の実　毒消し草　天使の羽

ウランバートル要塞戦は、クリアの仕方がふた通り

ウランバートル要塞にはふたつの入口があり、要塞攻略戦のさい、ヘルハウンドとブラスローダーがボスとして、それぞれの入口を守っている。一方のボスを倒せば残りの敵はすべて消え、そのボスが守っていた入口だけが開く。どちらの入口から中に入るかで、このあとのアーネストの救出方法が変わる。

要塞の指揮官、バルバザークはさっさとトンズラ

ウランバートルには、バルバザーク配下のルーンナイトが何人かいるので、話を聞いてみよう。彼らはみな、すっかり戦意を喪失しているが、それもそのはず、指揮官のバルバザークは部下を見捨て、自分だけ船で逃げるつもりらしいのだ。指揮官に見捨てられたのではアホらしくなるのも無理もない。

アーネスト救出作戦①…くたびれ果てたアーネスト

入口Aから要塞に入った場合は、まずウランバートルの町に出て、そこから地下室に降りる。すると部屋の壁ぎわにアーネストがいて「壁を崩すまでは良かったが、力が尽きてもう動けん」なんてことをいっているわけだ。そしてアーネストは、めでたくマックスたちの仲間となる。

アーネスト救出作戦②…ケルベロスとの対決を見物

入口Bから入ると、入口Aの場合とは逆の方向から地下室に入ることになる。部屋の中ではアーネストとケルベロスが対決中だ。そしてこのあと、アーネストがマックスたちの仲間になるという筋書き。

入口Aでも入口Bでも話の流れには大差ない。でも、やっぱり両方見たいよねえ?

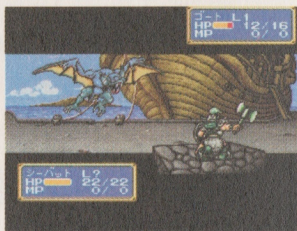
戦闘の順備を整えて、いざ港へ!!

港に続くトビラの前には、アーネストの部下の兵士がいる。アーネストを救出していればこの兵士がトビラを開けてくれるのだ。

港に入るとすぐに戦闘が開始されるので、その前にしっかりと準備を整えておこう。

戦闘④ ウランバートル港

敵部隊	シーバット×5、シルバーナイト×2、ヘルハウンド×2、ブラスローダー×3、プリースト×1、パペット×1、バルバザーク×1
勝利条件	敵のボス（バルバザーク）を倒す

この戦闘では1ターン目から敵がガンガン攻めてくる。主人公が死んでしまっては話にならないので、あまり無理をさせないこと。敵が集まってきたらブレイズ2などの集団攻撃魔法で、まとめてダメージを与えてやるといい。初登場のシーバットはオオコウモリと同じつもりで戦うと、痛い目に会う。

▲シーバットはオオコウモリと比べると、ちょっぴり手応えのある奴だ。形が同じなので安心しがちだが、実際に戦ってみるとけっこうしぶとい。戦闘の主力となる直接攻撃型の仲間が眠らされたりするのも、なかなか腹が立つ。

ルーンファウストの獣魔兵団指揮官・バルバザーク

バルバザークは攻撃力、防御力ともに高く、1ターンに16ポイントのヒーリング能力を持つ。しかし、1カ所から動こうとしないので、1ブロック離れた位置から遠距離攻撃を集中し、少しずつでもHPを減らしていけばいい。とどめは主人公かアーネストに任せたいが、あまり狙いすぎるなよ。

バルバザークは許しがたいが、そこをこらえて許す

バルバザークはマックスたちに破れると、船はやるから許してくれと頼む。こんな奴には許してやる価値などないし、だいたいアーネストが承知しないんじゃないのかな？　でも、こいつを許してやらないと話が進まない。まあしょうがない、許してやるとするか。（アーネスト、ごめん!!）

だが、そこへ「バルバザークよ、この私を裏切ったのだな？」という声が……。ルーンファウストの軍師・ダークソルだ。ダークソルの怒りを受け、息絶えるバルバザーク!!　ダールソルはマックスたちにいった。「この船はくれてやろう、地獄への船出に使うがいい」と。

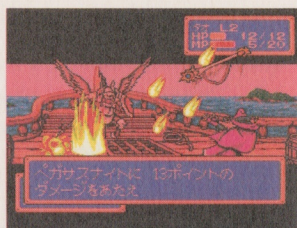
シャイニング・フォースよ、東大陸をめざせ!!

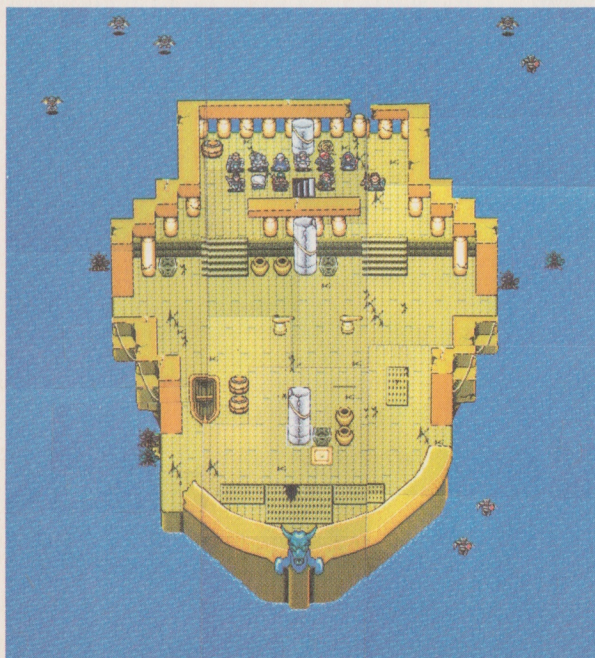
バルバザークを倒し、船を手に入れたマックスたちは、いよいよ東大陸へと向かうことになった。これから先、どんな戦いがマックスたちを待ち受けているのか？　カインに奪われた光の剣の行方、封印のカギのありか、そして神々の遺産……。彼らの行く手にはまだ多くの謎が満ちている。

第5章 隠された神殿への入口

章が始まると、いきなり船上で戦闘に突入!!

第4章の終わりに港から出航した船は、第5章突入とともに敵のモンスターたちの襲撃を受ける。

深追いしてダメージを受けたら、すぐに主人公のリターンの魔法で戻るべし。船内に神父はいるが、道具屋がないので薬草などを買うことができないからだ。また、敵は4方向から襲ってくることも頭に入れて闘おう。

戦闘⑮ ワーラル海 船上戦1

敵部隊	ストームローパー×2、ミサイルシェル×3、シーバット×4、ペガサスナイト×3
勝利条件	敵を全滅

この戦いは敵が4方向から襲ってくるので、深追いしてパーティーを分散させてしまうと仲間どうしでのカバーができなくなる。とくに、空を自由に飛び回り攻撃を仕掛けてくるシーバットはやっかい。こいつをまず先にかたずけよう。敵を全滅させると戦闘で船が破損したことがわかる。しかし、そこにワーラルの人魚シエルが現れ、船をワーラルへと導いてくれるのだ。

ワーラルの町

❶パーティーがたどりつく場所。❷本陣。❸道具屋。❹武器具。❺王座の間。❻ホテル・ワーラルの間。❼ホテル・トロピカルの間。フライパンリーフのことを聞ける。❽教会。❾突端にいくと海からボーケンが出現。❿フライパンリーフについて聞ける。⓫シエルがいる場所。⓬教会。⓭水が流れこむ場所。⓮フライパンリーフ。

武器屋	スチルソード　パワースピア　スチールランス　バトルアックス　パワースティック　ロビンの矢
道具屋	薬草　回復の実　毒消し草　天使の羽

戦闘で船が破損し、ワーラルへ

船上での戦いが終了すると、軍師ノーバが船の破損を見つける。そこへ人魚のシエルが登場し、ワーラルで船を修理することをすすめ、船をワーラルへと誘導してくれる。このワーラルは人魚と人間が同居した小さな島で、魚や果物に恵まれたパラダイスなのだが、なにやら問題が発生したらしい。

▲武器屋や道具屋の前にマックスが立とうとすると、息を切らしながら王様が階段から降りてくるのだ。

王様がお店の主人!!

このワーラルでは武器屋と道具屋が王様の間の左右にある。

遠目に見ていると店の主人の姿が見えないのだが、近付くと、息を切らしながら「ふーふー　なにをおどろいている。ここはワーラル王国の店だ。さてはじめるかの…」といって、王様みずからが商売を始めるのだからおかしい。名もない、貧乏な小さな島での王様のやりくりがうかがえるのだ。

でもここはさすがに王様の店。武器屋にはバトルアックスやロビンの矢といったすぐれものの武器が売られている。

フライパンリーフでの戦いを前に、仲間の武器やアイテムをそろえ、パワーアップしておこう。

フライパンリーフに水が飲み込まれる!?

町のあちこちで情報を聞いてみると、この島の南にフライパンリーフという場所があり、そこに島の周囲の水がどんどん流れ込んで、危なくて近付くことができないという。

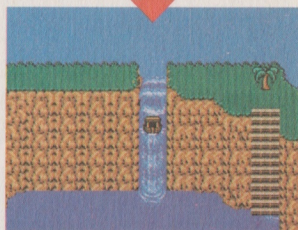
このフライパンリーフには、何か謎が隠されているようなのだ。

シエルの母に止められるのだが…

島の北東にある魚を干している場所に行くと、スルスルっと海からボーケンが現れ、「この島の下には…巨大な建物があるのです。おそらくだれかが造ったものの上に、この島がのっているのです！」と話してくれる。

島の謎は深まるばかりなのだが、周囲が海に囲まれている小さな島だ。歩いてみるだけでは謎は解決できない。よーく島を調べてみると、舟が１艘あるのだ。この舟で島の周囲を調べてみよう。

調べてみると、危険地域が赤いブイで囲われている。そしてその入り口にシエルの母が立ちふさがっている。彼女もブイの向こう側は危険だというが、危険といわれると行ってみたくなるのが人情だ。

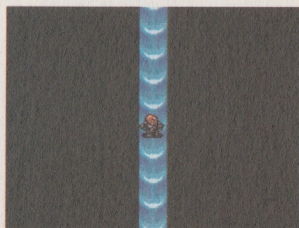
そして、行ってみると水に舟が流されてしまう。

▲シエルの母に海の渦が激しいから船が飲み込まれると忠告されるのだが、つい行ってみると、案の定海の流れに飲まれてしまう。

水がなくなり不思議なものが…

マックスはフライパンリーフにある神父の家で目を覚ます。流された舟が漂着したところを助けられたのだ。神父がいうには、フライパンリーフの水が枯れ、不思議なものが現れたというのだ。さらに、この現象が神々の国・メタファーに通じる光の道と関係があるのかもしれないというのだ。

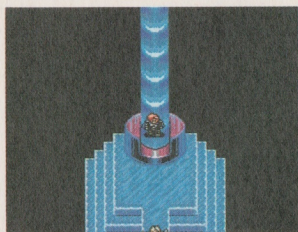
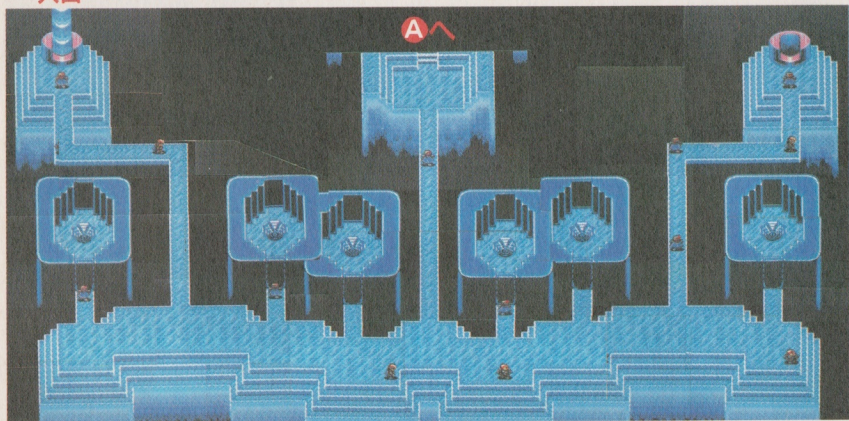
果たしてメタファーに通じる光の道なのか？

フライパンリーフの中央に水が枯れ建物が出現した。この建物はすでに何者かによって破壊された形跡があるのだ。果たしてこの建物がメタファーへ通じる道への入口なのだろうか？

この建物の中央へと入ると、驚くべき光景がマックスたちを待ち受けている。

フライパンリーフ地下

破壊された建物から地下へと進んでいくと、地上とはまったく雰囲気の違ったダンジョンがマックスの前に現れる。しかも、なにやら敵のモンスターがマックスが降りてきたことをかぎつけたようだ。モンスターの後を追っていくと戦闘が開始される。

ちなみに戦闘が始まるまでの広いダンジョンでは、ドアも開かないし、なにも宝はないだ。

戦闘⑯　海底洞窟の戦い

敵を倒してメタファーへの道を開け!!

▶「イサール、ホサール、カサール」と、訳の分からない呪文を唱えているマスターメイジ。

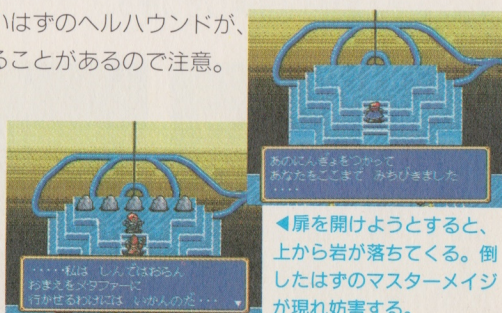
モンスターを追って、ダンジョン中央の細い道を北へと進むと小さな広場があり、そこにある階段を登ると戦闘シーンに突入する。戦闘シーンになるとマスターメイジがメタファーの入口で、なにやら呪文を唱えている最中で、マックスに気付いたマスターメイジとその一味がマックス目掛けて襲ってくる。

敵部隊	マスターメイジ×1、ヘルハウンド×5、スケルトン×5、ウォーム×3、シーバット×4
勝利条件	敵のボス（マスターメイジ）を倒すこと

A

メタファーへの道が閉ざされてしまう!!

データでは魔法を持っていないはずのヘルハウンドが、ブレイズ同等の魔法を使ってくることがあるので注意。また左右からくるシーバットも空を飛んでいるのでやっかい。

ボスを倒しメタファーへの道を開こうとすると、マスターメイジに邪魔され、光の道を閉ざされてしまうのだ。

◀扉を開けようとすると、上から岩が落ちてくる。倒したはずのマスターメイジが現れ妨害する。

フライパンリーフのイベントをクリアしてワーラルへ戻ると…

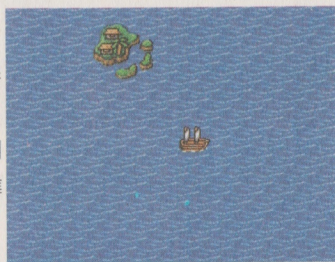
戦闘が終わり地上へ戻ったら、フライパンリーフにいる神父に話しかけてみよう。プロンプトが東にあることを教えてくれるはずだ。

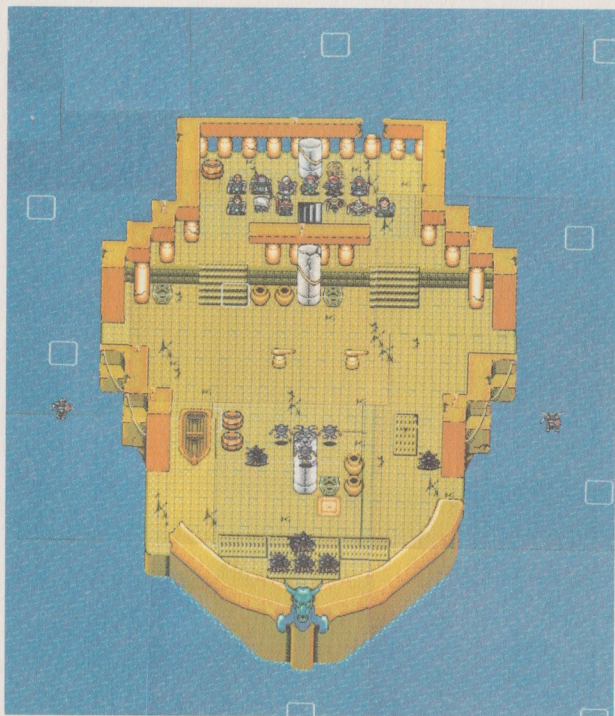
また、ワーラルに戻ったらいろいろな人たちに情報を聞いておこう。たいした情報はないが冒険に役立つかもしれない。

王様に船の修理代1,000,000を取られる？

ワーラルへと戻り、王様に報告すると、船の修理ができたので修理代に1,000,000をよこせ、といわれる。そんな大金持っているわけがない。払えないというと「その分を働いてもらおう」といわれてしまう。どうしよう…。この結末はキミの手で知ってみるのもおもしろい。冗談の多い王様なのだ。

さあ、武器と防具を整え出発だ

ワーラルを離れることになるが、その前に武器屋、道具屋で戦いの準備をしておこう。ちなみに王様に会ったとき「もう旅立たれるのか？」と聞かれ、イエスを選択すると、武器屋や道具屋で準備もできずに冒険へと出発してしまう。

戦闘⑰ ワーラル海　船上戦 2

敵部隊	ガーゴイル×1、ペガサスナイト×2、ストームローパー×4、ミサイルシェル×6、シーバット×5
勝利条件	敵全滅

この戦いは敵が船の船首に集まっているいるため、パーティーを船首へ集中して移動できる。ただし前進すると敵が突然出現する。うっかりロウなど僧侶の隣に出現されるとやっかいなので、仲間をあまりばらばらに行動させないことだ。

シーバットとストームローパーが突然出現する。

戦いで使える仲間はアーチャー、魔道士、魔法生物だ。

戦闘でカジが壊れ、船が流される

この戦闘が終了すると、ワーラルで修理してもらった船がまたしても故障する。今度は船のカジが壊れてしまい、目的の東にあるプロンプトへたどり着くことができなくなってしまう。

果たしてこの船は、どこへと向かっていくのだろうか？

第6章 白きドラゴンのまつえい

ルドル村

❶もの知りクリンのいる場所。❷マックスが目覚める場所。❸村の代表カリンがいる場所。❹宝箱2つ。❺汚れた服を洗ってくれる？ ❻仲間のライルがいる場所。❼バリケードを作っている。村の出口となる。❽ニワトリを追いかけている。❾教会。❿ドラゴンの石像。⓫本陣。⓬道具屋。⓭武器屋。

武器屋	スチールソード　クロムランス　バトルアックス　守りの杖　ロビンの矢
道具屋	薬草　回復の実　毒消し草　天使の羽

バリュウを助けるために残った子供たちだけの村

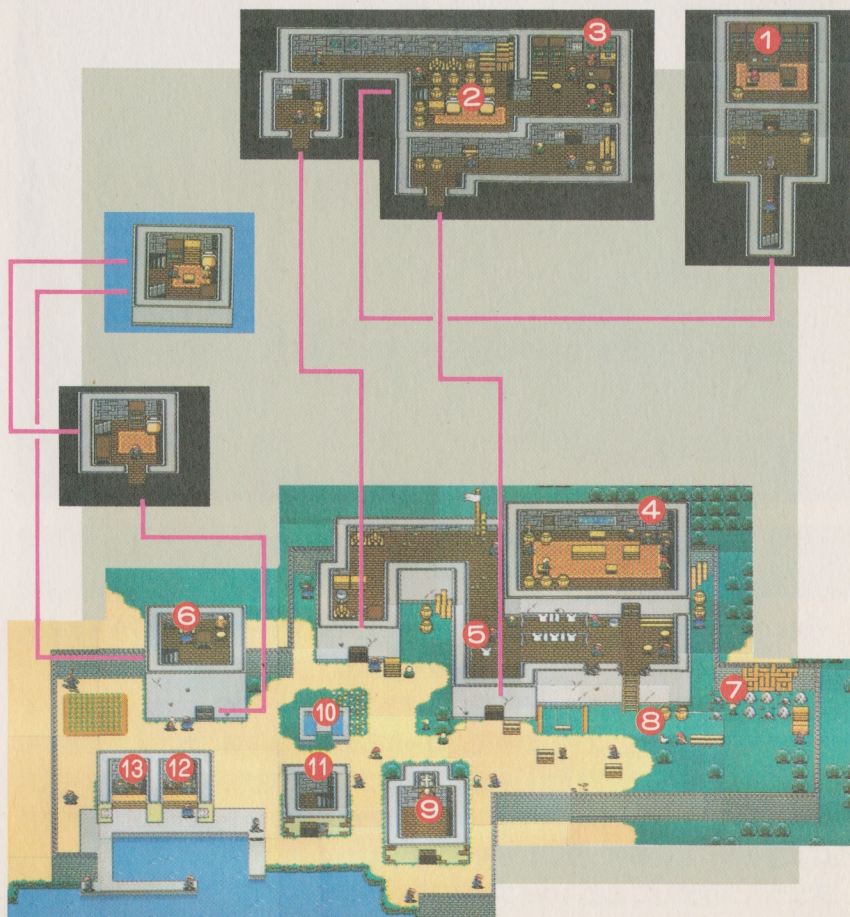
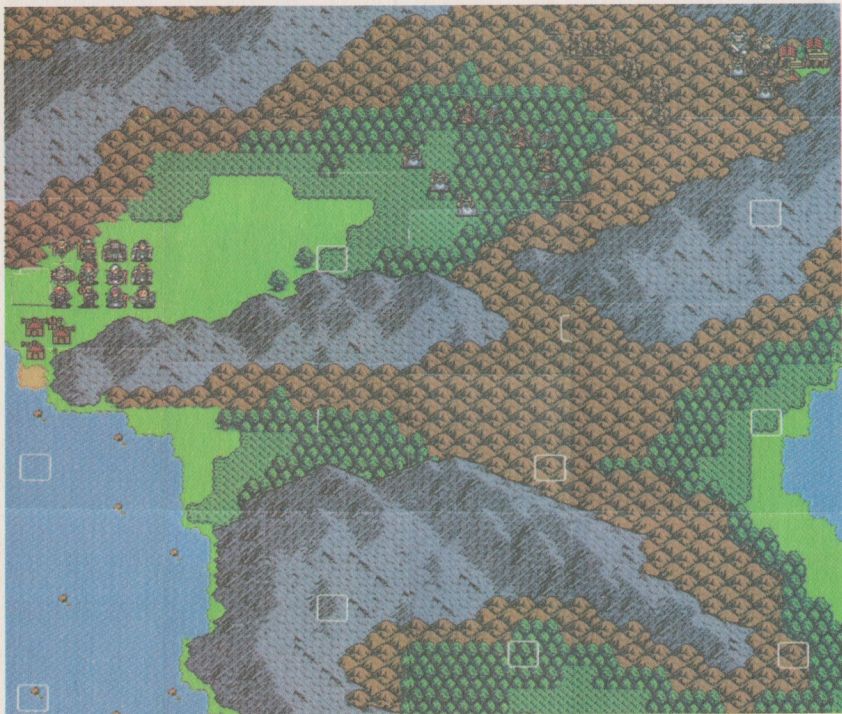
流された船が漂着したところを、ルドル村の子供たちに助けられたマックスたちは、村の代表者カリンの部屋で目を覚ます。

この村はすぐ東にあるドラゴニアの神竜を崇拝する人が集まってできた村だったのだが、神竜が少なくなり、バリュウという子供の神竜だけになってしまったため、大人たちは村を出ていってしまったという。残った子供たちが、神竜の国・ドラゴニアをルーンファウストから守るために、バリケードを作りがんばっているというのだ。

ライルとの出会い

この町の北西にある砦へ階段を登っていくと老人と男がいる。この男のほうが仲間となるライルだ。シャイニング・フォースのうわさを聞きつけ、マックスたちを捜していたところだったのだ。

バリュウを助けにドラゴニアへ

カリンの妹クリンにドラゴニアの宝の話を聞き、カリンのところへ戻ってみると、カリンが村のバリケードをかたづけてくれているという。さっそく村の出口へといってみるとバリケードをかたづけている最中で、みるみる大きな岩が子供の手によって取り去られていく。村を出て、いよいよドラゴニアだ。

戦闘⑱ ルドル村〜ドラゴニア

敵部隊	デュラハン×1、ハイプリースト×1、マスターメイジ×4、ブラスローダー×5、ゴーレム×5、ウォーム×3
勝利条件	敵全滅

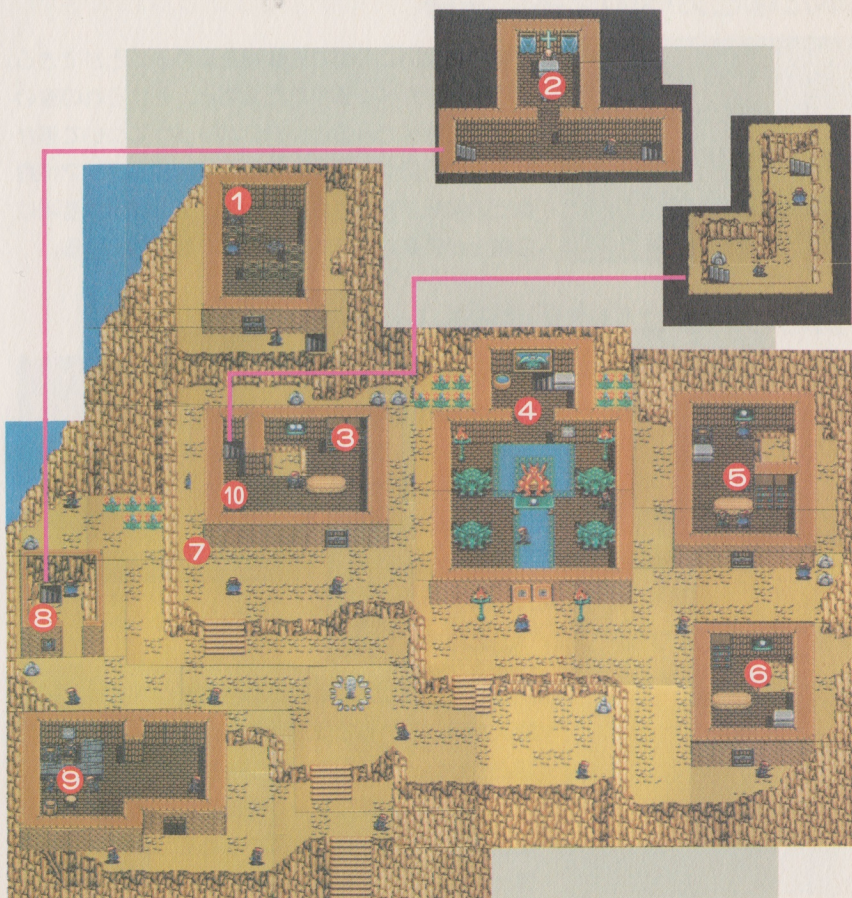
一番いやな敵はヒールのレベル4を使ってくるハイプリーストだ。しかもこのハイプリーストを中心にデュラハン、マスターメイジ、ブラスローダーがドラゴニアの入口を守っている。ここまでいく間にもブラスローダーを倒しながら進んでいくと、マスターメイジとウォームの集団、ゴーレムの集団と2重に敵が突然登場する。

間接攻撃でダメージを受けないようにしてドラゴニアまで進み、ハイプリーストのMPを使わせてしまうか、ハイプリーストから先に倒すか、どちらかの方法でドラゴニアを守っているやっかいな敵を倒すようにしよう。

デュラハンが硬いことと、ハイプリーストの攻撃があなどれないのに注意。

ドラゴニア

❶バリュウの隠れ家。❷教会。❸バリュウの母の日記が本棚にある。❹ある人物とこの扉の前に立たないと開かない。❺ボーケンのいる場所。❻本棚にある本に神竜の使命が書かれている。❼あるイベントをクリアするとカインが登場する場所。❽本陣。❾道具屋。❿宝箱（ハルバートが入っている）。

道具屋	薬草　回復の実　毒消し草　天使の羽

ドラゴニアには誰もいない？

ドラゴニアに到着したマックスたちを待ち受けていたものは静寂と荒廃だった。道具屋と本陣、教会はあるものの、人影らしきものはまったく見られない。こんなドラゴニアに本当に「秘伝の書」があるのだろうか？　ボーケンですら「この国はドラゴンが１匹もいない！」と叫ぶほどなのだ。

本だなとカベの文字に注目

誰もいないこの国でも情報を集めることができる。ある場所のカベに書かれた文字と、それぞれの家の本だなを調べてみるといい。バリュウについて書かれた母の日記や、２人の英雄を待つドラゴニア神殿などの情報があるのだ。さらに、ある場所の宝箱には騎士が装備できるハルバートが隠されている。

弱むしバリュウとの出会い

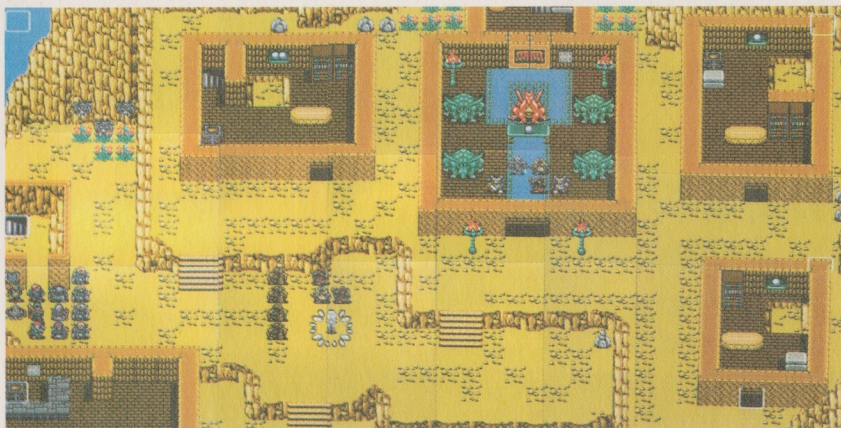
バリュウの母の日記を見つけたら、そこに書かれている通りに階段を降りてバリュウの隠れ家へと行ってみよう。ドラゴニア唯一のドラゴンがいるはずだ。しかしこのドラゴン、マックスを見ただけで怯えて隠れてしまう。しかしそこにカリンが登場!!　ちょっとしたドラマが展開されるので楽しみに。

バトルミュージックでお買い物

このドラゴニアに唯一あるお店がリンドリンドの商人が開いている道具屋なのだが、なぜか他の町の店とちがい、バトルミュージックが流れている。しかも「どんどん買物をしてください」といわれるのだ。バトルミュージックにつられてガンガン薬草を買ってしまうこともあるので注意しよう。

戦闘⑲ ドラゴニア

カリンをめぐるバリュウとのちょっとした感動的なエピソードが終わると、家の外にカインが登場する。彼はマックスに、本陣に戻り戦闘の支度をしてくるがいい、と紳士的な態度をとる。戦闘が始まると、まずパーティーたちのすぐ北から3匹のガーゴイルが襲ってくる。これらをディアーネ、ライル、ドミンゴたちで迎え撃とう。そして騎士と魔道士を東へ移動させ、ゴーレムとマスターメイジを倒せ。ただしハイプリーストがいることをよく考えて戦うこと。これらのザコを倒したら、いよいよカインたちは強力なモンスター部隊とぶつかることになる。

敵部隊	ガーゴイル×3、ゴーレム×4、マスターメイジ×3、ハイプリースト×2、デュラハン×2、カイン×1
勝利条件	敵ボス（カイン）を倒すこと

ちょっとヘン？
"シャカシャカ"カインは敵なのに変ったところはない？

戦闘前にカインが登場するのが、このカインの手の動きがちょっとヘン。踊りを踊っているようなのだ。しかもこのカインの前に立って"しらべる"をすると何もないとコマンドが出る。

カインとの戦いは壮絶!!

カインのHPのインジケーターは、他の敵モンスターたちと比較にならないほど高い。彼と戦う前に仲間のMPを使い果たしたり、HPが低い場合は勝ち目がないと思っていい。こんな状況に出合ったらリターンの魔法を使い、もう一度戦いに望むことだ。カインとは仲間の戦闘の順番を考えて戦いに望もう。

カインを倒すと仮面が割れ…

やっとのことでカインを倒すと、叫びながらカインは顔を覆う。そしてその顔からは、今までのまがまがしい仮面とうってかわった、パンクっぽい髪型の青年が現れる。しかもマックスに向かい、兄弟、など謎めいた言葉をはくのだ。そしてダークソルに操られていたことを語る。

我れに還ったカインは自らを犠牲にマックスを守る

ドラゴニア神殿へと入ると神殿下の端にカインが現れる。彼は「おれをおとしいれた、ダークソルを倒すための時間がほしい」「その前に秘伝書を守らなければ…」という。そのときマックスと一緒に扉の前に立つように、とメッセージが聞こえ扉が開く。そして奥の階段を降りると神殿の地下にダークソルの姿が現れるのだ。カインはダークソルの使う魔法デーモンブレスを恐れ、自らの命を犠牲にマックスたちを守るのだ。大きな爆発と同時に、地下の秘伝書の宝箱のあった場所は跡形もなく破壊されてしまう。カインと秘伝書はどうなったのか?

ルドル村

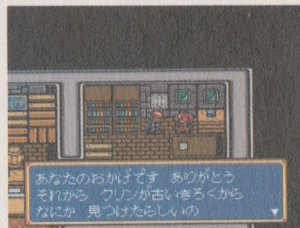
バリュウを助けたので村の子供たちは大喜び

悲しいカインの犠牲を心に秘めてルドル村へと戻ると、ドラゴニアとバリュウを救ったことで村の子供たちは大喜びだ。子供の中には「お嫁さんになってあげる」なんて、おしゃまな女の子も出てくるしまつ。喜びもつかの間、南にガイコツみたいな大きな城が出現したという情報も入ってくる。

老人たちもひと安心…

やっぱりおじいちゃんは孫たちのことを一番心配していたのだ。「バリュウもりっぱになったことだし、そろそろしおどきかの…、親どもをつれもどしにいってくるかの」などという。子供たちの勇気をおじいちゃんや親たちが見守っていたのだ。

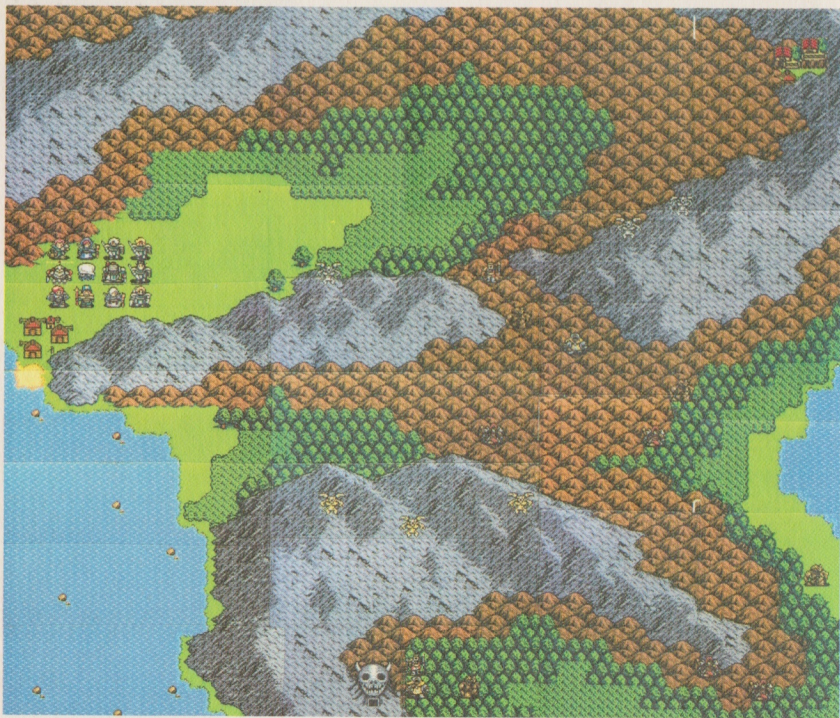
クリンが大変な情報を？

カリンのところへ行くと、もの知りクリンが重要なことを書物の中から発見したという。ドラゴニアにあった秘伝書は、黒き竜を目覚めさせることも封じることもできる書物だというのだ。その秘伝書をマックスは手に入れることができなかったのだ。

次なる目的地はプロンプト？

クリンの情報を聞き、カリンのところへと戻るとプロンプトというところが南にあり、その付近にルーンファウスト軍が大勢いるという情報を教えてくれる。南といえば、他の男の子が話してくれたガイコツみたいな大きな城も南にある。果たしてプロンプトとは？　ルドル村を出てみると…。

戦闘⑳　ルドル村〜デーモンキャッスル

ルドル村を出るとすぐに戦闘に突入する。デーモンキャッスルは東の平地が多いドラゴニアと違って、山岳地帯に隔てられた南にあるために移動時間がかかる。

敵部隊	ガーゴイル×3、ベリアル×3、マスターメイジ×4、ハイプリースト×2、ボウライダー×2、ゴーレム×4
勝利条件	敵全滅

マックス!! 私を女王様とお呼び!!

プロンプトへいくためには、どうしてもミシャエラが守るデーモンキャッスルを抜けなくてはならない。美女？　ミシャエラはマックスたちに彼女を倒せば、ガーディアナの宝、光の剣をあげようと余裕の布陣で待ち構えている。まさに女王様なのだ。

敵モンスターも広範囲に分散設置

山岳地帯に囲まれたデーモンキャッスルは、空を飛べる仲間を除くとすべて迂回して進まなくてはならない。しかも地形に阻まれ移動もままならない。

敵の布陣は今までと違い、分散しているために集中攻撃で突破することができない。ガーゴイル、ベリアルの空からの攻撃に悩まされるだろう。

山岳地帯なので移動にひと苦労

地上しか移動できない仲間は、マップ中央を東西に流れている山岳の切れ目から南西へと移動し、デーモンキャッスルへと向かわなくてはならない。この移動も山を越えなくてはならないので、思いのほか時間がかかり、ガーゴイルやベリアルのえじきになることがある。移動は慎重に行おう。

空を飛べる仲間をうまく使え

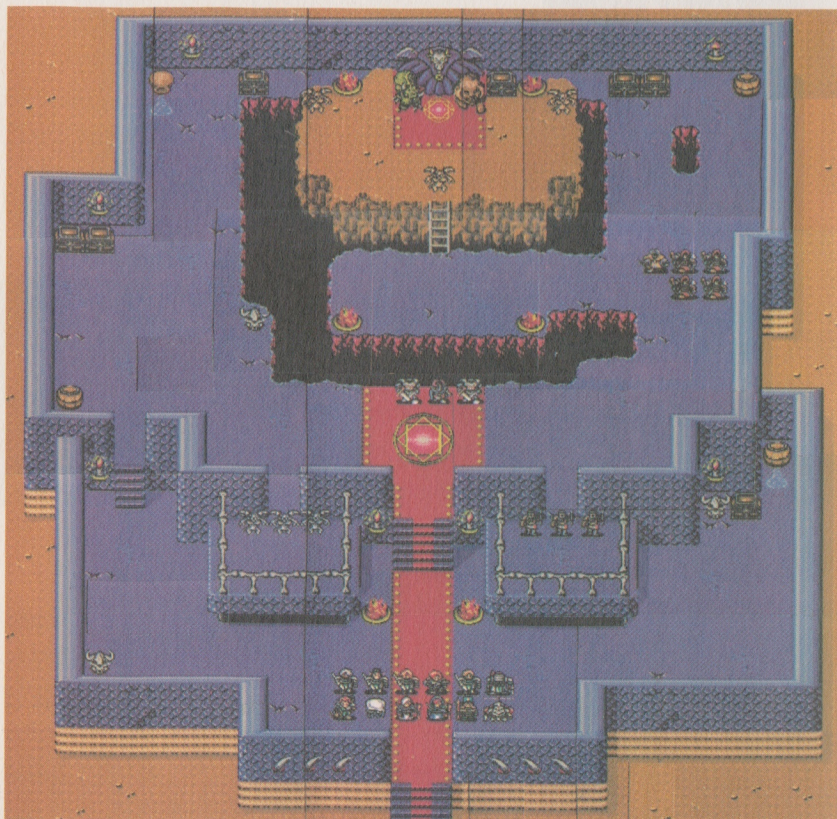
こういった山岳地帯での戦いに有利なのがアモン、バルバロイといった鳥人や、コーキチ、バリュウなど空を飛べる仲間たちだ。ただし空を飛べてもレベルが低い場合、敵のモンスターの魔法攻撃でたちどころにやられてしまう。こういった点から考えても仲間のレベルアップはバランスよく行ったほうがいいのだ。

敵を倒していよいよ城内へ

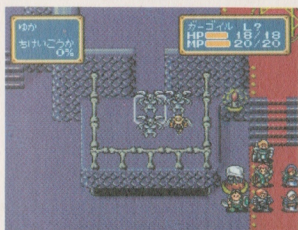
ガーゴイル、ベリアルといったやっかいな敵を倒した後、地上の敵を確実に倒していけば、時間はかかるがデーモンキャッスルへとたどりつける。デーモンキャッスルの周囲にはボウライダー、ゴーレム、ハイプリーストがいるが、ハイプリーストさえ倒せば怖くない。さあいよいよ城内へ突入だ。

戦闘㉑　デーモンキャッスル

不気味な色彩を帯び、ろうそくの光がゆらめく異様な光景がデーモンキャッスルの城内だ。敵の数がさらに増え、ミシャエラが全力でマックスに戦いを挑んできていることがわかる。この城内には宝箱が7つもあるのだが、これに気を奪われてしまうと、思わぬ損害を被ることがあるので注意しよう。

敵部隊	ベリアル××3、ガーゴイル×3、ボウライダー×3、デュラハン×2、マスターメイジ×4、ハイプリースト×1、ミシャエラ×1
勝利条件	敵ボス（ミシャエラ）を倒すこと

おいでマックスさん、ミシャエラをつかまえてごらん…

「ルーンファウスト軍を打ち破った力とその勇気をたたえてあげましょう。でも、その図に乗った行い、ふるまいを後悔させてあげる。おいで、ミシャエラをつかまえてごらん」こういいながらミシャエラは、デーモンキャッスルのルーンファウスト軍をマックスに差し向けるのだった。

右上から襲ってくるガーゴイルを倒せ!!

戦闘が始まると、右上にいる3匹のガーゴイルがマックスたちを目掛けて襲ってくる。ガーゴイルは魔法を使ってくるがイリュートの魔法なので、それほど怖い相手ではない。それよりも間接攻撃をしてくるボウライダーに注意して進め。ミシャエラは、城の上へマックスたちを誘導していくぞ。

ミシャエラの攻撃魔法は強力

「ミシャエラを捕まえてごらん」とマックスを誘惑する女王様だけに、ミシャエラの攻撃魔法には目を見張るものがある。HP、MPともに他のモンスターと比較にならないほど高く、倒すのは容易ではない。ミシャエラがどんな攻撃をしてくるかはキミ自身で体験してみよう。

6つの宝箱は光の剣を取る前に開けろ!!

7つの宝箱の中には、光の剣、黒のリング、イビルリング、天使の羽、回復の実、恵みの雨、力のワインが隠されている。中でも恵みの雨は戦闘中、仲間全員の体力を一定レベルまで回復できるアイテムだ。これらのおいしいアイテムは光の剣を先に取ってしまうと、取れずにクリアしてしまうので注意。

第7章 滅び去った古代の文明

プロンプトの町

❶武器屋。❷道具屋。❸本陣。❹教会、学校があるが、シスターが「文化が遅れているザマス、だから学校を作ったザマス」と語る。❺この家の壁を調べると…。❻ここの人もボケている。❼古(いにし)えの塔へいけるのだが…。❽プロンプト城への入口。

武器屋	ブロードソード クロムランス グレートアックス 聖者の杖 アサルトシェル
道具屋	薬草 回復の実 毒消し草 天使の羽

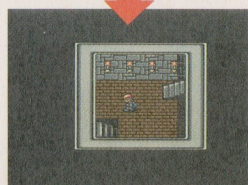
神々の末裔の国というわりにはみーんながぼけてしまっている。ボーケンですら「道を間違えたのかな…？」と疑うほどなのだ。しかしこのボーケンは本当にどこにでも現れるのだ。

ボーケンとリンドリンドの商人は実は強い？

マックスたちが苦労しながら冒険を続け、敵を倒してやっとのことで新しい町や村へとたどりつくと、すでにそこにはボーケンやリンドリンドの商人がいる。こいつらは敵を倒して、マックスより先にここまで来たのだろうか？　恐るべしはルーンファウスト軍ではなく、こいつらだ。

なんでこんなところに張り紙が!?

カインに会った後、この国のあるところで「しらべる」をしてみると、張り紙がある。「我が名はムサシ、ルーンファウストなる悪者どもと戦うものありと知り、駆けつけたり！」と。彼は攻撃力が高く、菊一文字という、新選組の沖田総司が使っていた名刀を持っている。仲間になると心強い。

プロンプトの町の地下には…

▲かなり深い地下室？

実はプロンプトの町の南西に廃墟と化した建物があり、この建物の右上に階段があるのだ。それを降りていくと、なんと地下3階という大きな作りのプロント城が出現する。この城は、上にあるプロントの町とはまったく違い、メカニカルな機械など、なにやら高度な文明を感じさせる雰囲気があちこちにあるのだ。

はたしてこのプロンプト城にはどんな謎が隠されているのだろう？

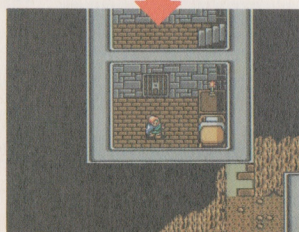
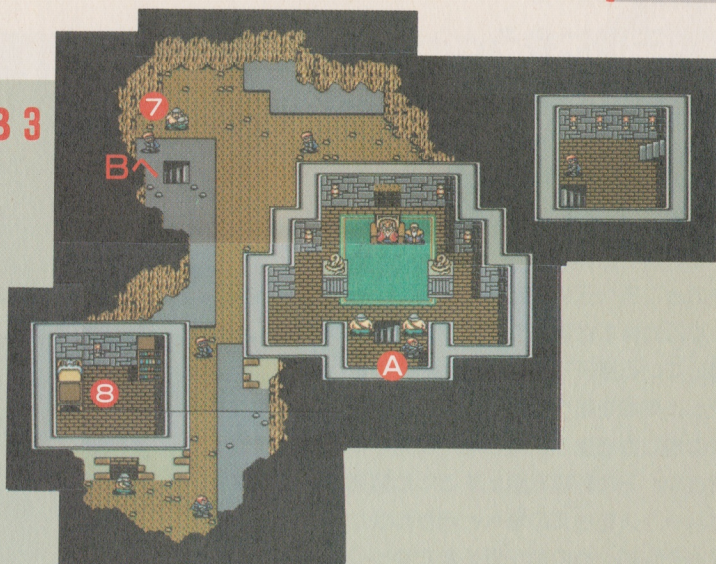
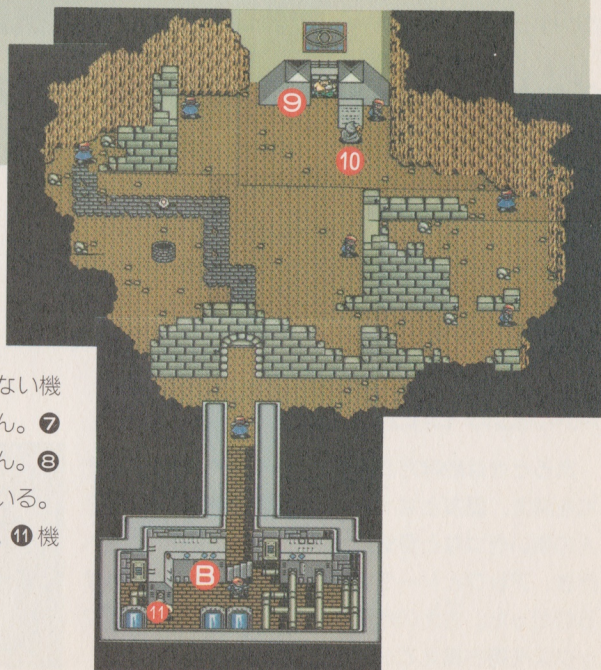
B4 その1

1 2 3 4 5 6

Aへ

王様によって、牢屋に閉じ込められてしまうが…

なに？　神々のいさん？　黒き竜？
よくわからんことを　ペラペラと！
うーむ　あやしいヤツめ！

　この城ではB2にいるクスコ国王に会わないかぎり、たいした情報を得ることができない。アレフとトーラスが国の誇りであるということと、王様の部屋の場所だけが情報として聞くことができ、あとはみんなとぼけられてしまう。したかがないので、王様のところへ行き話をすると「神々の遺産？　黒き竜？　よくわからんことをぺらぺらと！　怪しいヤツめ」といって牢屋に閉じ込められてしまうのだ。

❶賢者その1。❷賢者その2。❸マックスが閉じ込められる牢屋。❹本に囲まれたもの知りのおっさん。❺なんだかわからない機械。❻見張りのおっさん。❼牢屋の番をするおっさん。❽傷付いたカインが寝ている。❾光の道。❿魔法使い。⓫機械をいじるおっさん。

再度、王様に会うと…

牢屋に閉じ込められたマックスが扉を調べていると、どこからともなくボーケンが登場する。彼は、冒険していたら牢屋に来てしまった、といって牢屋のカギを開けてくれる。

牢屋を出て王様のところへと行こうとすると、王様のところへ伝令が報告を届けている。「ダークソルの力はすざまじく、アレフ、トーラスが苦戦している様子です」この話を聞かれた王様はやっと真相を語り始めるのだ。秘伝書に従い、古え(いにしえ)の塔に力を送ると黒き竜が目覚める、ということや、その野望を阻止するため賢者のアレフとトーラスを古え(いにしえ)の塔へと向かわせたことなどを…そして、光の道が直るまでゆっくり休んでいけといわれる。

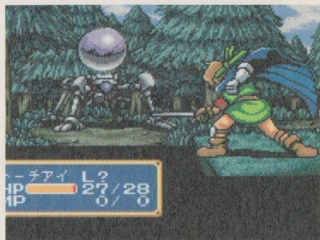
ベッドには、あのカインが傷ついて寝ている

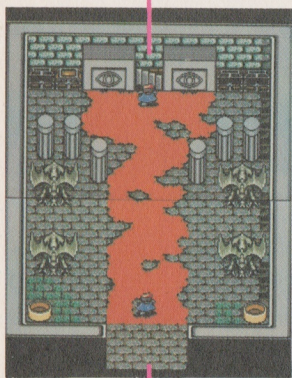
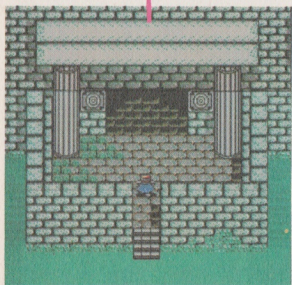
寝室を捜して王様の間の左の部屋へと入ると、あのカインが眠っているのだ。そこへ王様が現れ、ことのしだいを話してくれる。マックスが部屋から出ようとすると、寝ているカインが目を覚まし力を振り絞りながら、マックスを古え(いにしえ)の塔へ向かわせるようにと王様に語り始めるのだ。

町の西から古え(いにしえ)の塔へ向かえ!!

あるときは敵味方にわかれ、兄弟でありながらそれを越え、盟友となったマックスとカイン。この2人の強いきづなと勇気に負けた王様は、古え(いにしえ)の塔へ行き、アレフとトーラスを助けて欲しい、と嘆願するのだった。古え(いにしえ)の塔にはいったいどんな苦難がマックスを待ち構えているのだろうか？

戦闘㉒ プロンプト〜古えの塔

古えの塔までの道のりで、初めて敵モンスターの中にロボットたちが登場する。それらは古代人の文明が生み出したものたちだ。ロボットとモンスターとの混成部隊となった敵は今まで以上にパワーアップしてマックスたちの前に立ちはだかってくる。中でもトーチアイに注意!! この敵はひとつ先から強力なレーザーで攻撃してくるいやなヤツだ。

敵部隊	ベリアル×2、デュラハン×4、トーチアイ×2、アーマーウロス×1、ワイヴァーン×2、ジェット×2
勝利条件	敵全滅

戦闘㉓　古(いにしえ)えの塔

塔に入り、2階まで登って外へ出ると、デモンマスター率いるモンスターとの戦闘に入る。プレインメタルとトーチアイをひとつずつ倒しながら、ダメージを極力避けて進み、デモンマスターに挑むこと。

敵部隊	デモンマスター×1、ワインバーン×2、プレインメタル×4、トーチアイ×3、イビルロープ×5、ジェット×3
勝利条件	敵ボス（デモンマスター）を倒すこと

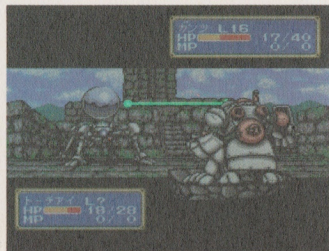
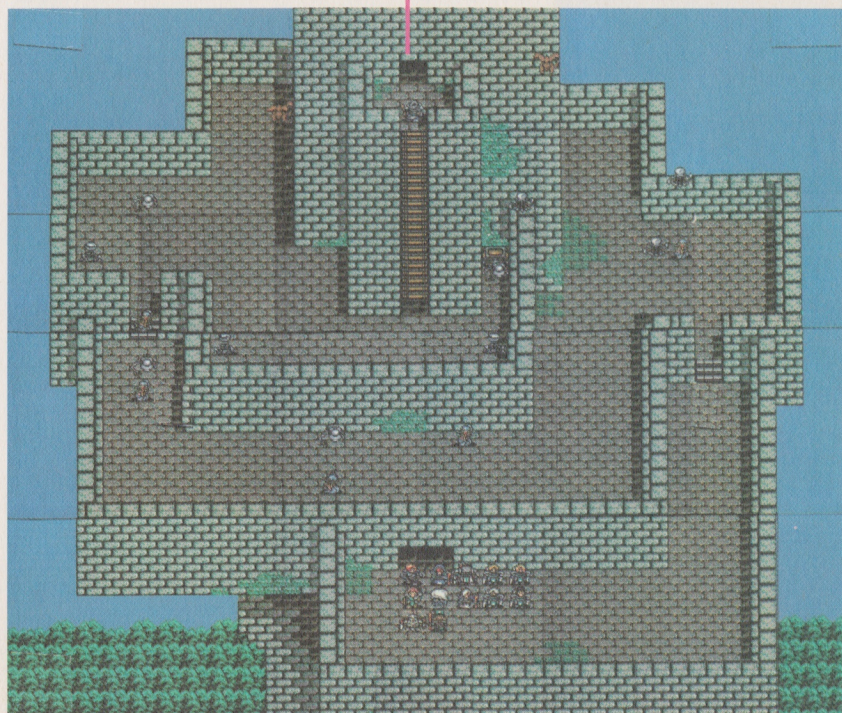
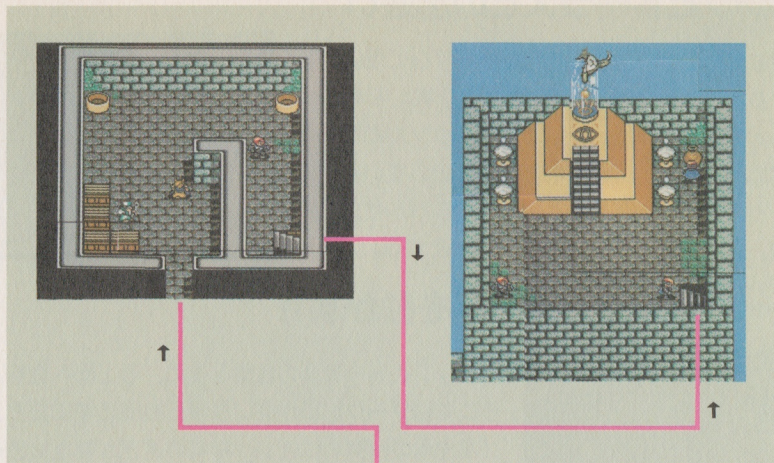
塔の外へ

古えの塔入口

塔1F、2Fに宝箱がある?

戦闘に突入する前、塔の1階と2階に宝箱がある。いくつかはすでに何者かに開けられているが、まだ開いていない宝箱もあり、その中にデビルランスといだてんピーマンが隠されている。また、戦闘中のマップの宝箱の中にも、アイテムが隠されているのを見逃さないこと。

2Fの外へ出ると戦闘開始!!

ここの戦闘は敵のメカロボットに注意を払え。ジェットでは力まかせの攻撃なのでさほど手ごわくはないが、プレインメタルとトーチアイの攻撃には手こずらされる。マップ右の階段と左にある階段での戦いと、デモンマスターが守る中央の長い階段、この3つのポイントでの戦いは、仲間の優先順位と、どの敵を倒すかということをしっかり考えて戦う必要がある。

アレフとトーラスとの出会い

デモンマスターを倒し、戦闘が終了して塔の3階へ入ると、アレフとトーラスたちが、戦いに傷ついてへたり込んでいる。そして、ダークソルが塔の最上部に向かい、古え(いにし)の塔を動かそうとしている、とマックスたちに伝える。この2人はレベルさえ上がれば、これからの戦いで心強い仲間となる。

ダークソルが古え(いにし)の塔を動かす!!

アレフとトーラスの言葉を後に、最上階へ登ると、そこにはダークソルが笑いながら機械の前に立ち、「黒き竜の目覚めは近い、神々の遺産が動き始めるぞ」と叫んでいた。と、そのときダークソルの背後にスルスルっと傷ついたカインが現れたのだ。「ダークソル!! きさまの野望はオレが打ち砕く!!」

カイン、正義の殉死!!

一度はダークソルのワナによって悪に染められたカインだけに、ダークソルへの恨みは大きい。死の淵に立っているにもかかわらず、カインは最後の力を振り絞り、ダークソルもろとも機械を破壊する。「マックスおまえは…メタファーへ行け!! そこで明らかになるはずだ」こういい残して倒れる。

兄の死に悲しむ余裕はない

二度までも、兄であり敵であったカインに命を救われたマックス。しかしもう、その兄はいない。

だが、悲しみを味わっている暇はない、ダークソルが神々の遺産を動かしてしまったのだ。急いでプロンプト城へと戻り、兄のためにもダークソルのさらなる野望を打ち砕かなくてはならないのだ。

プロンプト城

ダークソルがメタファーへと入った!!

城へと戻ると、ダークソルがメタファーへ入ってしまったこと王様に知らされる。封印のカギと秘伝書を奪われ、黒き竜の復活は阻止できない、と悲観にくれている王の前に、マナリナの魔道士・オトラントが現れてこう語る「諦めるのはまだ早い!! 最後の手が残されていますぞ!!」と…。

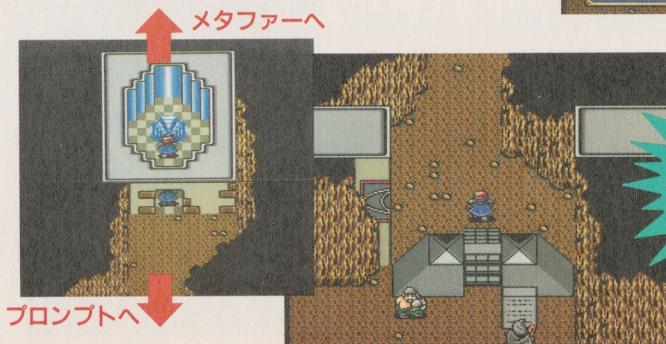
兄の遺品、暗黒の剣とは？

マックスの持つ光の剣と、王がカインから預かった暗黒の剣。このふたつの剣を持つことで黒き竜を封印したといわれている、カオスブレイカーを手に入れることができる、とオトラントが語る。この剣はメタファーにあるというのだ。メタファーとは？ カオスブレイカーとはどんな剣なのであろうか？

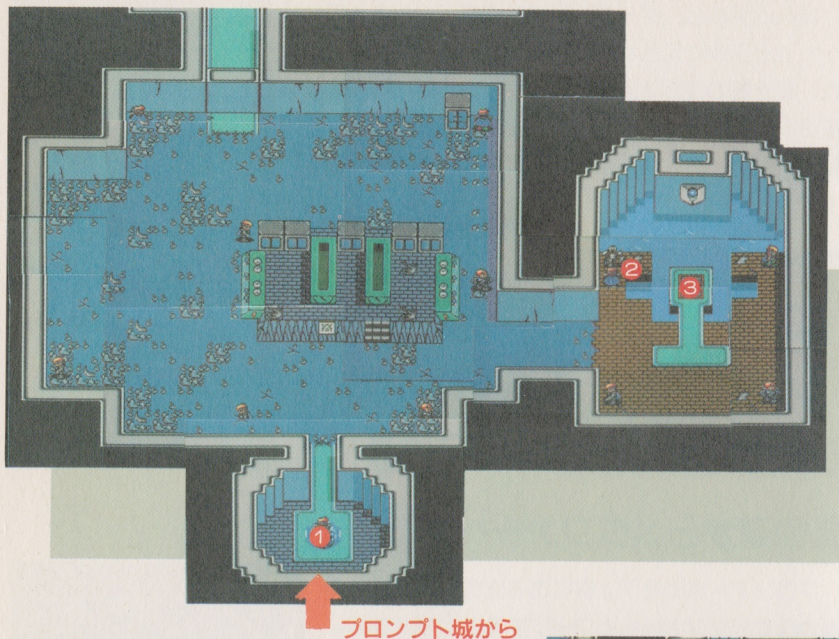
光の道からメタファーへと転送!!

プロンプト城の地下４階にある光の道が直り、輝きの玉でメタファーへとワープすることができる。

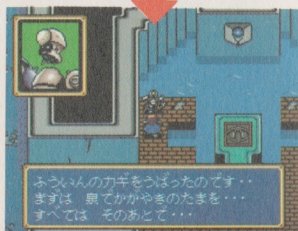
メタファーとはどんな場所で、マックスたちを待ち受けているものは何であろうか？

いよいよマックスたちはメタファーへと転送だ!!

メタファー その1

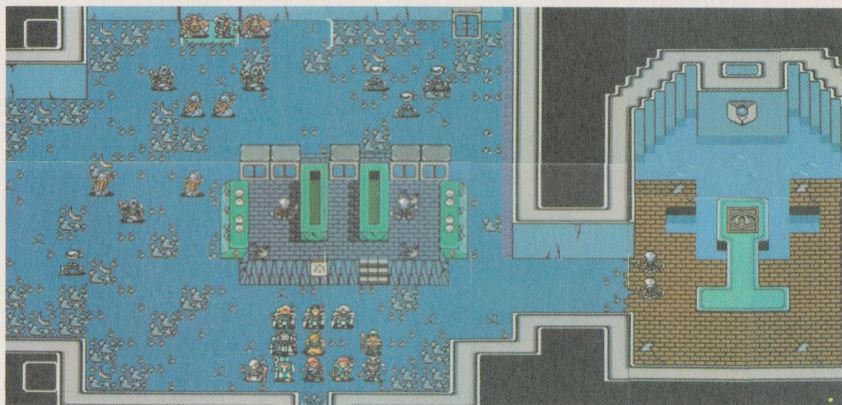
❶プロンプトから転送された場所　❷アダムのいる場所　❸泉で輝きの玉を使う

プロンプト城から

アダムに会い過去の話を聞くのだが…

メタファーに着き広場を右に進むと、１人の機械兵・アダムがマックスたちを待ち受けていた。

彼はマックスを助け戦うために生まれた機械兵だという。そして、マックスとカインは古代の血筋を受け継ぎ、生まれた時から黒き竜との戦いを定められし者だというのだ。そしてアダムの言葉を聞くうちに、メタファーで謎が解ける、といったカインの言葉が蘇ってくる。マックスにカオスブレイカーを渡そうと案内をすると、１人の機械兵が現れるぞ。

戦闘㉔ ケイオスたちとの戦い

ケイオスはマックスを助けるアダム同様、カインを助けるために作られたが、カインとともにダークソルに洗脳されてしまったのだ。そのケイオスが敵部隊を引き連れて立ちはだかってきたのだ。

敵部隊	ケイオス×1、アーマーウロス×2、ジェット×4、 デモンマスター×3、トーチアイ×4、イビルロープ×4
勝利条件	敵ボス（ケイオス）を倒す

敵との距離が近く、深追いするとダメージが大きい戦いだ

この戦いあたりから、仲間のレベルが低いと、一発で敵に倒されてしまうことがある。無理をせずにマックスのリターンか、天使の羽で教会へと戻り、こまめにレベルアップをすすめる。

敵は右と中央からジェット、左からデモンマスターとトーチアイが迫ってくる。

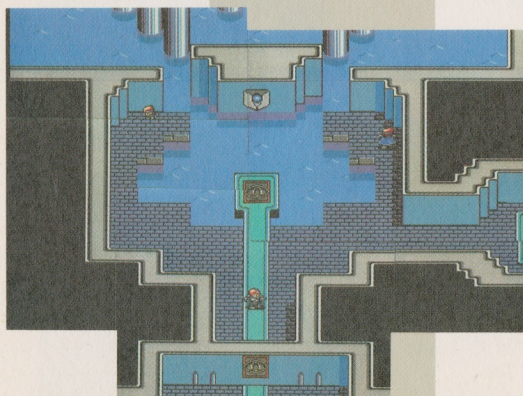
うかつに攻撃すると敵の集中攻撃を浴びるので、ひとつひとつ確実に倒しながら、ケイオスへと迫るようにしよう。アーマーウロスやケイオスの体力と攻撃力もあなどれないので注意。

メタファー その2

石版の指示に従い ふたつの剣を刺すと…

ケイオスを倒すと扉が開き、奥の部屋へといくことができる。この奥の部屋には4つの石版があり、この石版を読んで支持通りにふたつの剣を刺すと、カオスブレイカーを手に入れることができる。この剣を手に入れるとメタファーは崩れさるのだ。

戦闘㉔から

Fマックス えいゆう L17
Fメイ パラディン L17
Fペイル パラディン L17
ケン パラディン L12
バンガード パラディン L11
アーネスト パラディン L16
あんこくのつるぎ
だれのもちものを　つかいますか?

カオスブレイカーを入手!!

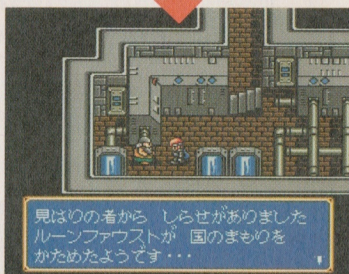
プロンプト城

王様のところへもどると黒き竜の復活を知らされる

カオスブレイカーを入手すると、まもなくメタファー、マナリナの記憶の泉が枯れる。

この記憶の泉の声の主こそ、じつはカインとマックスの母の記憶だったのだ。

プロンプト城に戻ると、クスコ王はマックスの祖国・ガーディアナとルーンファウストとの関係や、このふたつの国にあるふたつの古え門のいい伝えを教えてくれる。そして、ルーンファウストの東の門から古えの城へいくことができる。ということを知らされるのだ。

古えの城とはどんなところなのだろう？

オトラントの助言でルーンファウストへ…

オトラントからは、ルーンファウストにマハトと呼ばれる賢者がいると知らされる。

ルーンファウストという地には、なにが待ち受けているのだろうか？

いよいよマックスたちの冒険は、第8章へと突入していく。

世界制覇をたくらむヨーグルト

レベル1で経験値が低くても、ヨーグルトはヨーグルトへのクラスチェンジが可能なのだが、もうひとつのワザがある。ヨーグルトリングを他の仲間に装備させてみよう…。どうなるか？

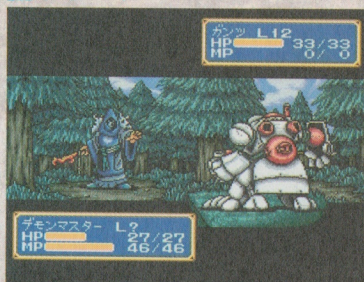
戦闘㉕ プロンプト〜ルーンファスト

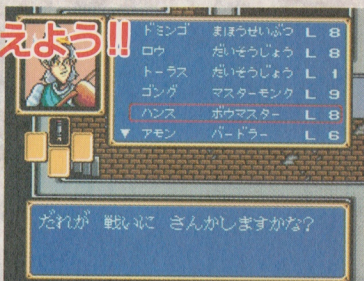
古(いにし)えの塔からさらに南西にあるのがルーンファウストだ。しかしそこまでの道のりは、古(いにし)えの塔までと同じく山岳地帯に囲まれ、マックスたちの行動は大きく制限されている。敵は今までのロボット主体の攻撃からモンスターへと変わったが、そのモンスターたちはさらに強力なモンスターとなって登場する。デモンマスターを初めとして、アーマーウロス、ホースマン、ケルベロス、ブローバー、ハイプリーストと一筋縄では倒せないヤツばかりだ。進攻ルートは海岸線と山づたいの2ルートだが、海岸線は平地に入るところで渋滞した仲間を待ち伏せされるおそれがある。
何度かリターンを使ってレベルを上げながら倒していこう。

敵部隊	ブローバー5、デモンマスター×2、アーマーウロス×3、ホースマン×3、ケルベロス×4、ハイプリースト×1
勝利条件	ルーンファウストの門に入る

最後の戦い第8章に備えて

いよいよ最終章の第8章に入るわけだが、これからの戦いは今までの戦いとは違い、勝利条件のクリアが困難な戦闘もでてくる。

そこで、第8章を迎えるにあたって、戦闘のアドバイスをまとめてみたのがこのページだ。ここをよく読んでから、第8章の戦闘を開始しよう。

❶どの仲間をどう使うかを考えよう!!

今までの戦闘では仲間の使い方で有利な戦闘が展開できたが、これからはそれ以上に仲間の使い方が大切になってくる。例えばふたつ先の敵を攻撃できるボウマスターで敵を叩き、ひとつ先から魔法攻撃。そして直接攻撃の3段階で、確実に敵を倒すこと、などがある。

❷仲間のレベルは十分か?

レベルが上がると最大HPやMPも高くなり、敵の攻撃を受けても、何度かの攻撃に耐えられるようになる。また敵と戦い、高い経験値が手に入る場合はレベルがまだ低く、なかなか経験値が入りにくい状態になれば、かなり敵との戦闘が有利となるのだ。

❸恵みの雨の使い時を考えよう!!

恵みの雨は戦闘中にダメージを受けた仲間すべてを一定のHPを回復をしてくれる便利なアイテムだ。しかし、このゲームの中で手に入れることができる数は、最大でもわずか3つ。それだけに、なるべくこのアイテムを温存しておいて、最後の戦いで使おう。

第8章 浮上した古代の城

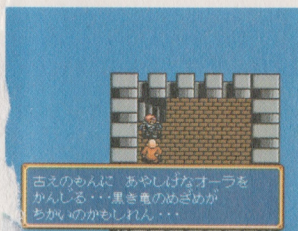
ルーンファウストの町

❶ラムラドゥ王の部屋。賢者・マハトがいる。❷皇帝・ラムラドゥの銅像。❸ルーンファウスト城への道と、そのそばにいる兵士。ルーンファウストへ向かうマックスたちに対して、くれぐれも気をつけるようにと気を使ってくれる。❹武器屋。❺道具屋。❻本陣。❼教会。

武器屋	ブロードソード　クロムランス　グレートアックス　聖者の杖　バスターショット
道具屋	薬草　回復の実　毒消し草　天使の羽

城内にいる賢者マハトに会おう

城内に入るとルーンファウストの賢者・マハトが待っている。彼女はダークソルが古え(いにしえ)の城に入ったことをマックスに告げる。そこへ行くためにはルーンファウスト城を抜ける必要があり、そこはダークソルに心を操られて、恐ろしい力を使う皇帝・ラムラドゥが待ち構えている、と教えてくれる。

城の最上階にいる老人が不吉なことを…

町にある城の最上階へ登ってみると、１人の老人がぽつんといる。彼に話しかけてみると、老人は空を見上げながら「古え(いにしえ)の門に怪し気なオーラを感じる…、黒き竜の目覚めが近いのかもしれない」と語るのだ。黒き竜とはそれほどまでにすさまじい力を持っているのだろうか？

町の人々はマックスの到来で安堵…

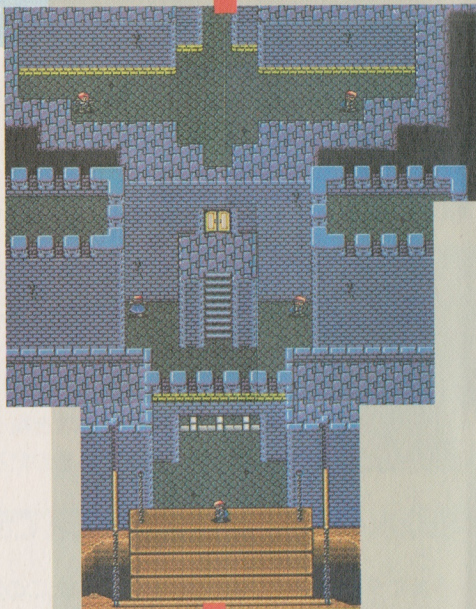
今までダークソルに痛めつけられていたこの町の人々は、訪れたマックスたち光の戦士以外にたよるすべがなく、誰もが安堵と喜びの声をあげている。この国の王であった皇帝・ラムラドゥもかつては人々に尊敬される人物であったことを知らされるのだ。

この町のある場所で仲間のハンゾウが見つかる

ムサシに引き続き、ハンゾウをこの町で見つけだすことができるのだ。ある場所を調べると、「拙者は忍びにござる。名はハンゾウと申す。拙者の木トンの術を見破るとはただものではござらぬな、ぜひ仲間に加わりたくござる」こういいながら仲間に加わるのだ。

ルーンファウスト城

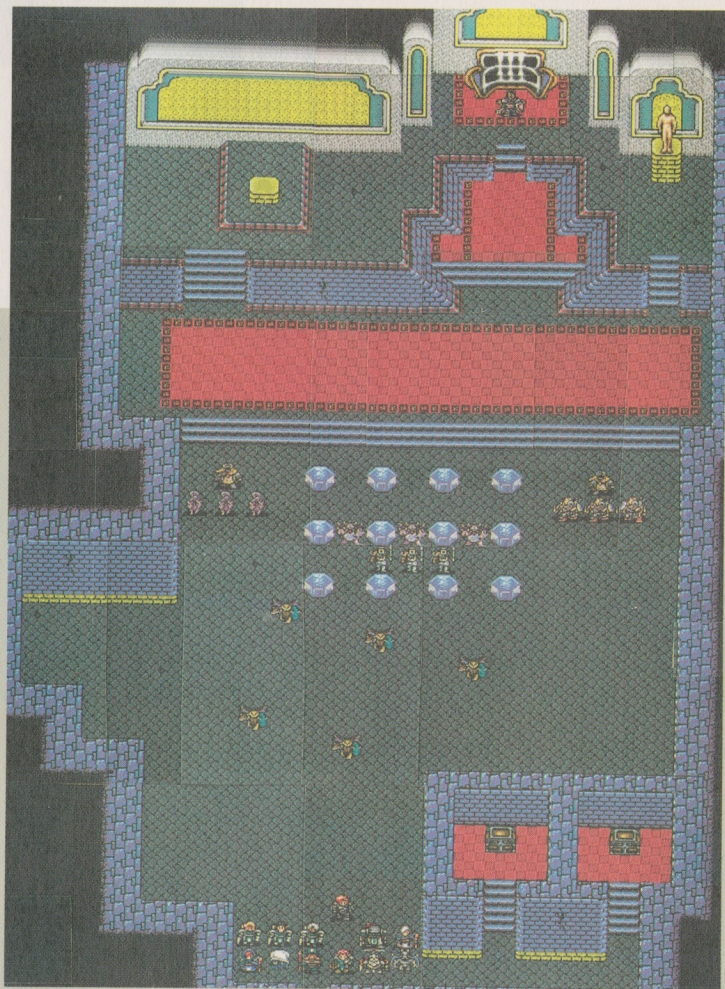
ダークソルの勝ち誇った出迎え

ルーンファウスト城へ入ると、城の入り口にダークソルがいる。「会うのはこれで何度目か？　なんだかおまえが友達のように思えてきたよ」「しかし我らの友情もここまでだ。忙しくなってきたのだ。あとは皇帝・ラムラドゥが相手をしてくれる」こういいながら城の中へと消えていく。

ルーンファウスト城ふたつの戦い!!

ダークソルの後を追って城の中へ入っていくと、彼の姿は見えず、ラムラドゥがモンスターを率いてマックスたちを待っている。「黒き竜が蘇るまではルーンファウストの精鋭部隊が相手をしてやる!!」

こうして、ラムラドゥ率いるモンスターたちとの、壮絶な２度に渡る戦いが繰り広げられるのだ。

戦闘㉖ ルーンファウスト城の戦い その1

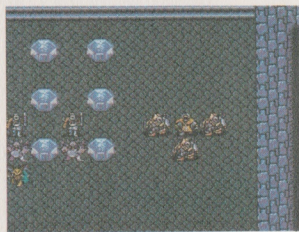
敵部隊	ブローバー×3、ケルベロス×3、ホースマン×3、ブルードラゴン×3、キメラ×5、ハイプリースト×2
勝利条件	敵全滅

前進してくるブルードラゴンとキメラの動きに注意!!

キメラやブルードラゴンは、ブレイズレベル3同等の攻撃をしてくる。しかも魔法ではないので、MPの制限がないだけにやっかいなのだ。このキメラとブルードラゴンにまとめて動かれないように注意して仲間を前進させていくことだ。

敵の優先順位、索敵範囲を考えて移動させよう

敵の動きをよく見ていると、一定の法則で移動している。まず陣形を整え、索敵範囲の敵を捜し、範囲内に敵がいる場合はその敵に向かっていくようだ。また主人公などは優先順位が上となっているようだ。これらのことを考慮にいれ、仲間の移動をさせるといい。

ハイプリーストを倒さないと敵の体力を回復されてしまう

ハイプリーストがやっかいなのは、レベル4のヒールを使い、周囲の敵のHPを回復させてしまうことだ。ただし、このヒールレベル4も最大MPの関係で2回しか使えない。この魔法を使い切らせるか、その前に袋だたきにしてまうか!?

さあ、いよいよ2回戦へと突入だ!!

中央のホースマン、ブルードラゴン、キメラを倒すと、敵は左右に分散するのでわりと楽になる。そうなったら、確実に1匹づつ倒していこう。

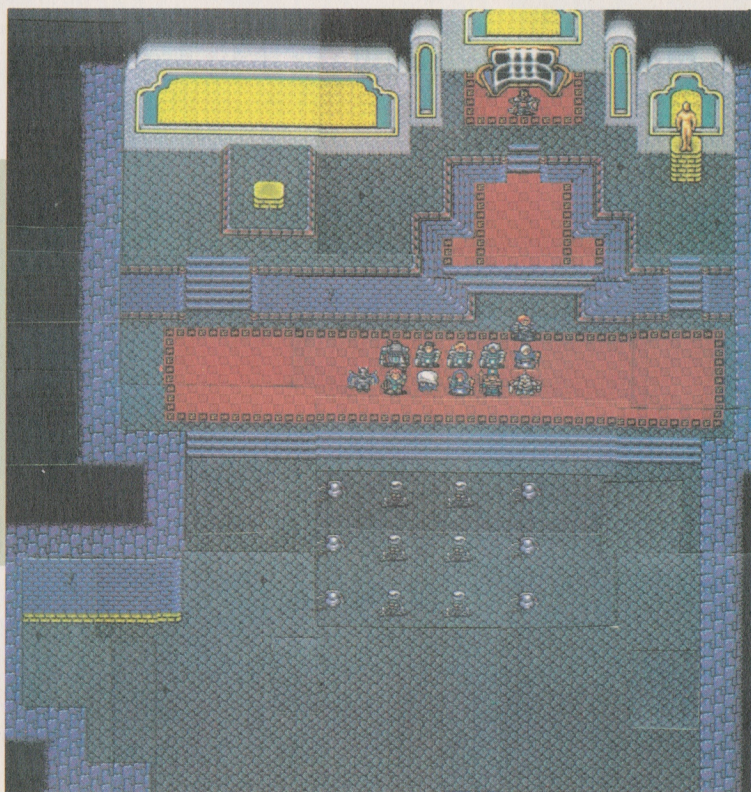
全ての敵を倒し終わると、なんとルーンファウスト城の戦い、第2回戦のゴングが鳴り響くのだ!!

レベルが低いととにかくつらい戦いだ。

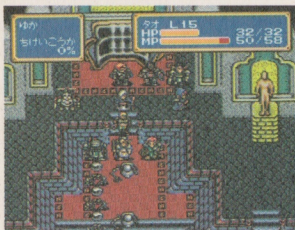
戦闘㉗ ルーンファウスト城の戦い その2

ルーンファウスト城

敵部隊	トーチアイ×６、プレインメタル×６、ラムラドゥ×１
勝利条件	敵ボス（ラムラドゥ）を倒す

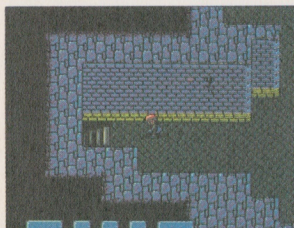
第１回戦に勝利すると、マップ中央にある16のボルトが壊れ、中から機械兵が登場する。この機械兵は、古(いにし)えの塔で苦戦したトーチアイとプレインメタルだ。しかも今までの数と比べると、プレインメタル、トーチアイが６体ずつと比較にならない数で、ラムラドゥがこれらの部下にオーラの魔法でＨＰの回復をしてくるのだ。

やめて!! そんなにされると死んじゃう〜!!

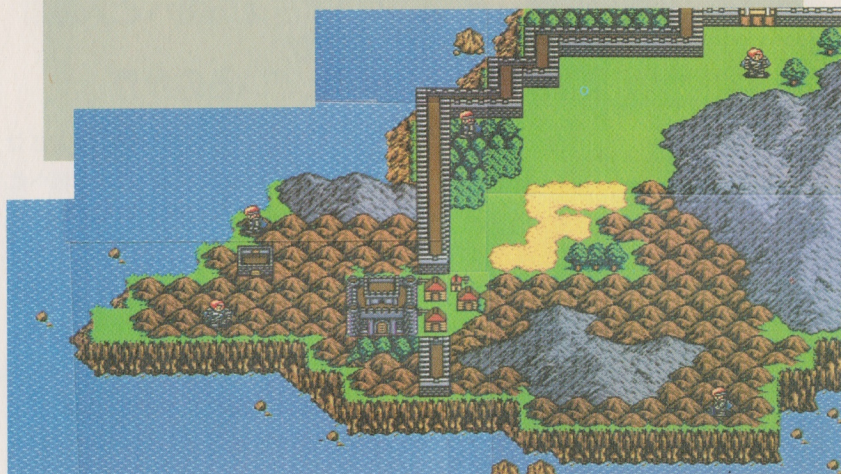
プレインメタルとトーチアイとの戦いは、離れて攻撃をしてこそ有利なのだが、狭い場所でこれだけの集団を相手に戦うのはつらい。ひとつを攻撃すると残りの敵が束になって襲ってくるのだ。「たのむ〜!! お願い〜!!　来ないで〜!!　死んじゃうよ〜!!」これがこの戦闘のポイント1だ。

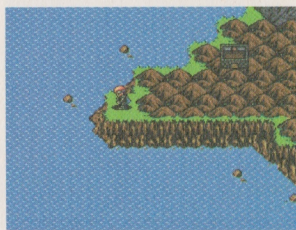
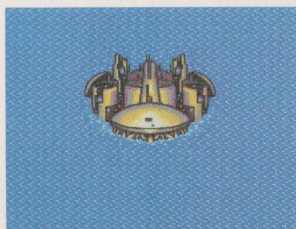
ラムラドゥとザコ敵とのサンドウィッチ!!

マックスのターンが終わると、下にいるプレインメタルとトーチアイが容赦なくマックスたちをめがけ襲ってくる。しかもこいつらは足が速い。上へ逃げるとラムラドゥが待ち構えている。うっかり階段から上へ上がろうものなら、彼の攻撃が待っているのだ。さあどんな作戦でここを乗り切れるか？

ラムラドゥを倒せばEじゃないか!!

確実な戦い方があったぞ。これは仲間のレベルアップができないのだが、敵の機械兵を一切無視すること。そして、ラムラドゥのみに攻撃をかけ、こいつを袋叩きにして倒すことだ。急戦中飛車戦法みたいに、スピードが要求される。まごまごしているとこちらが機械兵に袋叩きにあってしまう。

ラムラドゥを倒すと階段が出現

第2回戦でラムラドゥを倒し、戦闘に勝利すると、城の入口を入って左側に階段が出現する。この階段こそ古え(いにしえ)の城へ行くための通路なのだ。ここにくるまでこれだけ苦戦させられたわけだ。古え(いにしえ)の城へ行く前に、仲間の復活やセーブなど、これからの戦いに備えることをおすすめする。

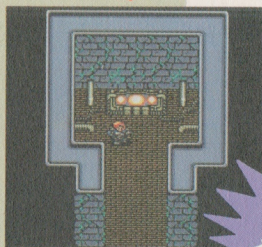
ルーンファウストの町・西側

つかの間の静寂はこれからの戦いの厳しさを物語る

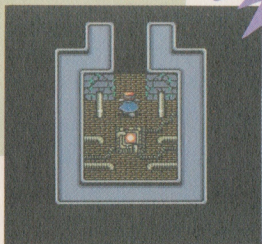
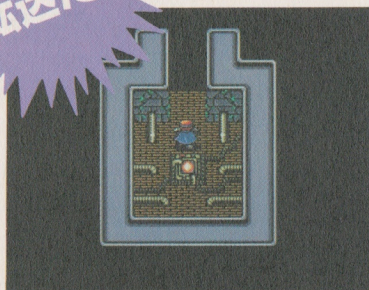
階段を降りるといきなり目の前が開ける。なんとルーンファウストの町の西側へと出ることができたのだ。フィールドには敵もなく、今までの戦いがウソのような静かな光景。キラキラと平和な日差しを浴びる海面。しかし、この静寂は光の軍団シャイニング・フォースの最後の休息なのだ。

西の岬でカオスブレイカーを使え!!

この静寂を破るのは、マックスの持つカオスブレイカーだ。この剣を西の端の岬で使ってみると…、なんと海の中から城が浮上するのだ。これこそ最後の戦場、黒き竜のいる古えの城に違いない。

この城に行くには、フィールド北の古えの門に入らなくてはならない。いよいよ戦いは大詰めだ。

古えの門から古えの城へ!!

いよいよ古えの城へと入城!! どんな敵が待ち構えているのか!?

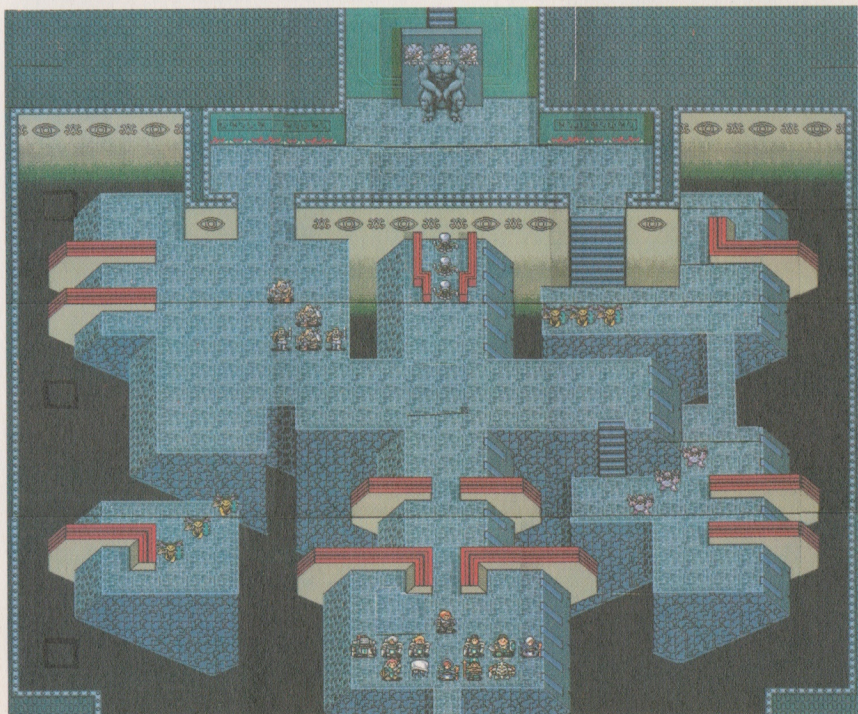
カオスブレイカーで古えの城を浮上させたマックスは、古えの門から古えの城へと乗り込むことになる。この門を入ると、狭いスペースの中にまばゆいばかりに光輝く場所があるのだ。この場所こそ古えの城へと転送されるワープゾーンなのだ。さぁ、いよいよこの場所から古えの城へと入城だ。ちなみに、古えの城を浮上させないと古えの門は閉ざされたままなのだ。

▶光輝くこの場所から、いよいよ古えの城へと入っていく。

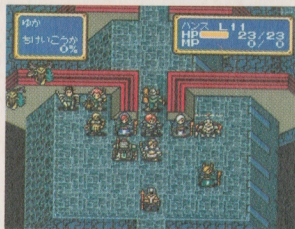
転送

古えの城へ
転送だ!!

◀ついに古えの城だ!! マックスたちを待っている敵は？
黒き竜は復活してしまったのか？

戦闘㉘ 古(いにし)えの城　その1

今までの戦い方では勝利はムズカシイ!!

ワープゾーンを出て、広いスペースへと移動すると、奥の石像の顔の場所にコロッサスがいる。こいつはマックスたちを見つけ「生物反応あり、コード照合、該当者なし…、衛兵に指令する。侵入者を排除せよ」といいながら3つに分裂し、戦闘に突入する。古(いにし)えの城を守る伝説のコロッサスまで、もダークソルの手によって洗脳されてしまったのだ。ここでの戦いは、今までのように行け行けで攻撃しても勝つことはできないぞ。

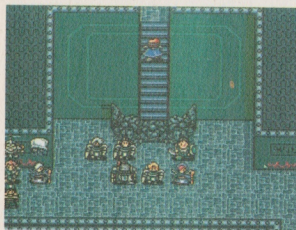
敵部隊	キメラ×6、ブルードラゴン×3、ブローバー×3、ホースマン×2、ジェット×3、コロッサス×3、
勝利条件	敵ボス（コロッサス）を倒す

最初は守りに専念して、打って出ないこと

戦闘が始まると、左のキメラと右のブルードラゴンがマックスたちをめがけ降りてくる。こいつらを攻撃しながら前進すると、ブローバーとホースマンに中央十字路を固められる。そこまでの道は狭く、たどりつくまでに集中攻撃を受けボロボロになる。まずは前進せず、降りてくる6匹の敵を迎え撃とう。

敵を1匹づつ減らしていくことが大事

こちらの被害を最小限に食い止めながら、確実に敵の数を減らしていくことが、この戦闘でのポイントでもある。そのためには、アンリとタオの攻撃魔法がレベル4まで使えるように成長してくれていると、戦いがややラクになる。ボウマスターで遠くから攻撃し、アンリとタオでとどめを刺す方法がある。

中央突破をどう行うか？

前進してくるキメラとブルードラゴンを倒したら、いよいよ中央へ進出だ。しかし、上にいるジェットとキメラが睨みを利かせているので、無謀な突出は死を招く。狭い通路の壁を利用した市街戦的な戦い方が、けっこう攻守を兼ね備えた戦いとしておすすめできる。ホースマンの射程にはくれぐれも要注意。

コロッサスはそれぞれ違った魔法を使ってくる

3匹のコロッサスは、右、左、中央へと分散配置してマックスたちを睨み、1体1体レベル3の異なった魔法を武器として持っている。中でも中央のコロッサスは広範囲の敵に効果がある。スパークレベル3を持っているので、最後に仲間全員で袋叩きにしよう。こいつを倒すと石像が崩れ階段が出現する。

ダークソルとの戦い、そして…

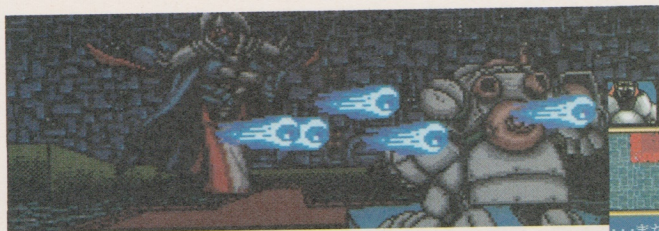
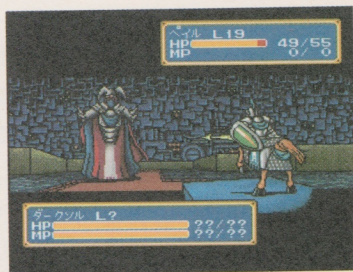
黒き竜の復活か？

いよいよこれから戦闘29、30へと突入する。コロッサス率いるモンスターを倒し、階段を上がると、ダークソルが呪文を唱えている最中であった。

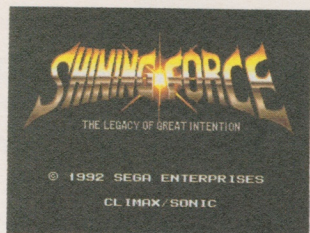
マックスたちの侵入に気付いた彼は、シャイニング・フォースに最後の総力戦を挑んでくるのだ。この戦いこそ、ダークソル率いるモンスター軍団と、光の戦士たちとの最後の戦いだ。それだけに、お互いが死を賭けた壮絶な戦いとなる。コロッサスたちとの戦いで、あれだけ苦戦した光の戦士たちに勝利はあるのだろうか？　また､黒き竜は復活してしまったのだろうか？

ダークソルを倒すと…

壮絶なダークソルとの戦いが終わると、どんな結末がキミたちを待っているのだろうか？

本当に平和が戻ってくるのだろうか？　黒き竜は？　最後の意外な結末はキミの目で確かめてくれたまえ。けっして画面から目を離さないように。感動のエンディングがキミを待っているはずだ!!

黒き竜との驚くべき戦いは キミの目で確かめよう!!

シャイニング・フォースを終えて

壮絶なダークソルやダークドラゴンとの戦いは、メガドラR・P・Gファンをうならせたと思う。さて、シャイニングシリーズも2作目を迎え、すでにシャイニング・フォース2の話題も出始めている。それを含め、今後のR・P・Gを占ってみよう。

❶T・R・P・Gについて

シミュレーションとR・P・Gとの合体、これはゲームデザイナーの誰でもが一度は夢見る設定だ。

数年前システムソフトが「ティル・ナ・ノーグ」という名作を世に出した。シナリオジェネレーターとともに、戦闘がオートで、登場するキャラクターそれぞれが人間味あふれるゲームであった。

このゲームは元来あったR・P・G特有の、エンディングを見るためのゲームとは違い、ゲームの過程や冒険を楽しむといった内容が、非常に新鮮に感じられた。話や筋書き、エンディングのためのR・P・Gから脱皮した、まさに、シミュレーションR・P・Gが目指す方向のひとつを表現した作品だった。

こうしたS・R・P・G（シミュレーションロールプレイング、またはストラテジーロールプレイング）やT・R・P・Gがファンに受け入れられるかどうかが、このシャイニング・フォースにかかっているのだ。

❷レベル上げはもう飽きた

R・P・Gが世に出始めたころは、ゲームファンもこのジャンルの目新しさに飛びついたが、ゲームとともにユーザーも成長した。最近では、このレベルアップしたユーザーをうならせる作品を、世に送り出すというのは容易なことではなくなってきた。

いくら宣伝や雑誌で風呂敷を広げ、すごいゲームだといっても、ユーザーのゲームに対する眼はだまされなくなってきたのだ。

しかも、経験値上げや、ユーザーを強引にストーリーへ誘導するといった手口すら、見透かされてしまっているのだ。ユーザーは、もうレベル上げは飽きてしまったのかもしれない。

そういう意味でも、このシャイニング・フォースはサクサクとゲームが進み、今までのR・P・Gとは違った壮快感が味わえる。だが、このシステムがユーザーの支持を得られるかどうか注目されるところだ。

③和智正喜の人間味あふれたシナリオ作り

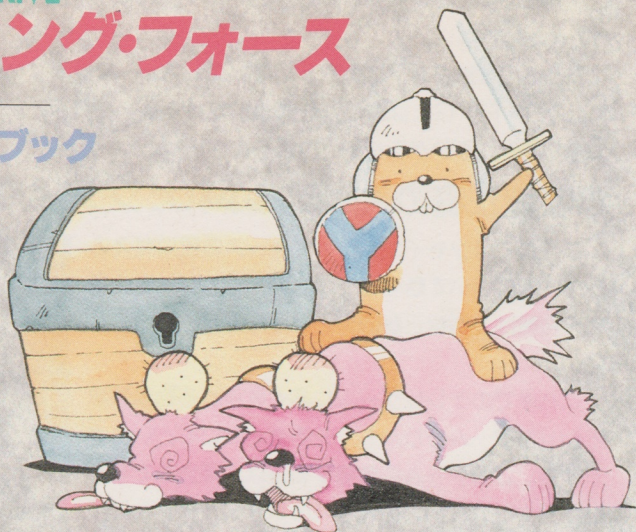
ここまではシャイニング・フォースの目に見えるシステムについて話をしてきたが、このゲームの最大の特徴は、和智正喜のシナリオにあるといってもいい。

これまでのテレビゲームに多く見られる勧善懲悪といったゲーム作りから、一歩進んでいるという点である。このゲームに登場する敵は、最後まで悪というワケではない。それぞれのボス敵が何者かに操られていて、シャイニング・フォースたちと戦い、最後に本来の自分に還る。これは、和智正喜のやさしさとともに、彼の社会派的な洞察力が生み出した結果なのかもしれない。このゲームはそんな人間の弱さと強さを表現している。

④シャイニング・フォース2とは?

ユーザーの手にシャイニング・フォースが届くころには、きっとシャイニング・フォース2の企画が動き出しているに違いない。

このシャイニング・フォース2は今までの3つの要素から推測するに、より人間味あふれた新しいゲームになり、すでに成長を続け、経験値の上がったR・P・Gファン、メガドラゲームユーザーを、さらに新しいシステムと内容で楽しませてくれるに違いない。

ぜひシャイニング・フォース2に期待しよう。

企画・編集／メディアミックス
レイアウト・カバー／水野敏雄（TAKE ONE）
構 成 ・ 文／夏井潤、田中茂
音　　楽／吉村政彦
協　　力／セガ・エンタープライゼス、ソニック、クライマックス

担　　当／市川英子

ゲームに関する質問は受け付けておりません。本書へのお問い合わせは下記の住所までハガキでおよせ下さい。

〒105 東京都港区新橋3-13-2　新共ビル4F
メディアミックス
「シャイニング・フォース」係

編集・発行人／佐々木崇夫
発　行／株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
印　刷／図書印刷株式会社

テレビランドわんぱっくスペシャル
シャイニング・フォース
――神々の遺産――
ゲームガイドブック

編集／発行人　佐々木崇夫
発行所　徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4―10―1
(03)3433-6231(代)
印刷所　図書印刷株式会社
1992年4月25日初版

SEGA MEGADRIVE

徳間書店

定価1,600円(本体1,553円)

T1066596781609

雑誌66596—78

SEGA MEGADRIVE

徳間書店

テレビランド
わんぱっく
スペシャル

シャイニング・フォース
―神々の遺産―
ゲームガイドブック

徳間書店

TV-LAND ONE PACK SPECIAL

SEGA MEGADRIVE

ゲームガイドブック

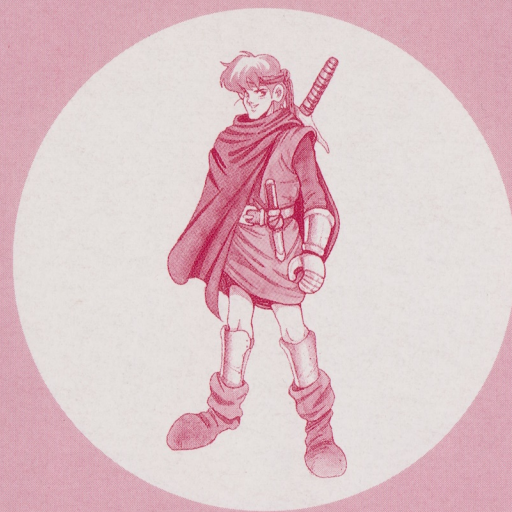
SEGA MEGADRIVE

徳間書店

定価1,600円(本体1,553円)

T1066596781609

雑誌66596—78

テレビランド
わんぱっく
スペシャル

シャイニング・フォース
—神々の遺産—
ゲームガイドブック

徳間書店

SEGA MEGADRIVE

ゲームガイドブック

特別付録

SPECIAL SOUND

CD

SHINING FORCE
COMPACT disc DIGITAL AUDIO
STEREO
作曲
吉村政彦
C 1992 SEGA
SONIC/CLIMAX
SHINING FORCE -TZS01-
―神々の遺産―
SPECIAL SOUND
'92テレビランドわんぱっく特別付録
TOKUMASHOTEN